AMSTRAD MAGAZINE

N° 16
NOVEMBRE 1986
19 F

DOSSIER MUSIQUE

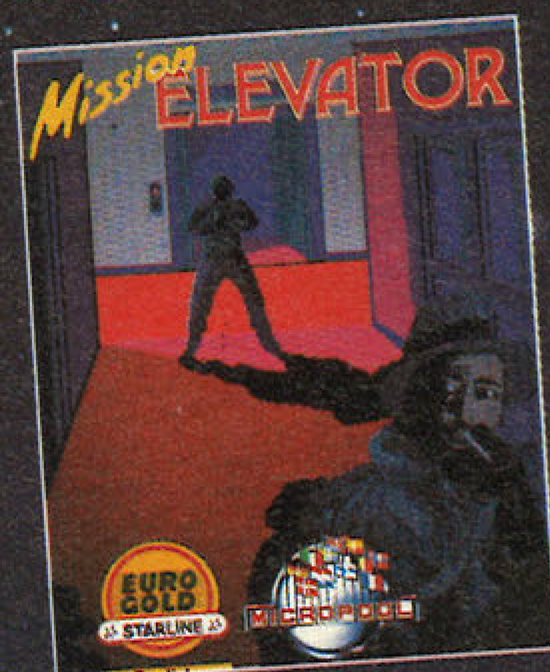
LOGICIELS,
MATERIELS,
LISTINGS

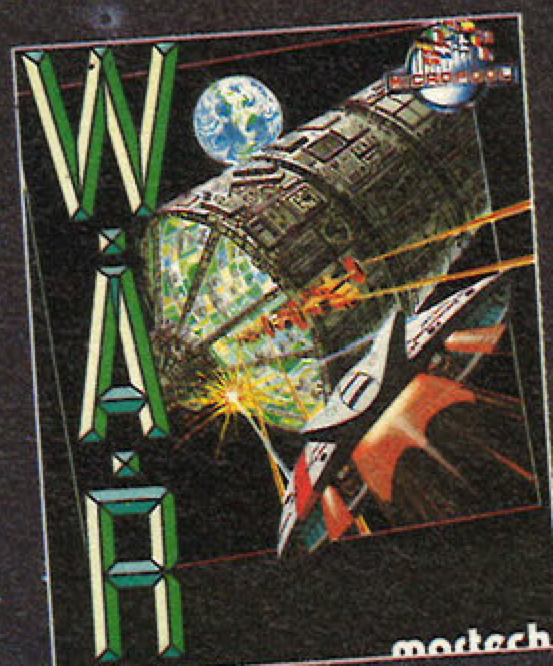
TORRES

M 1157 - 16 - 19 F

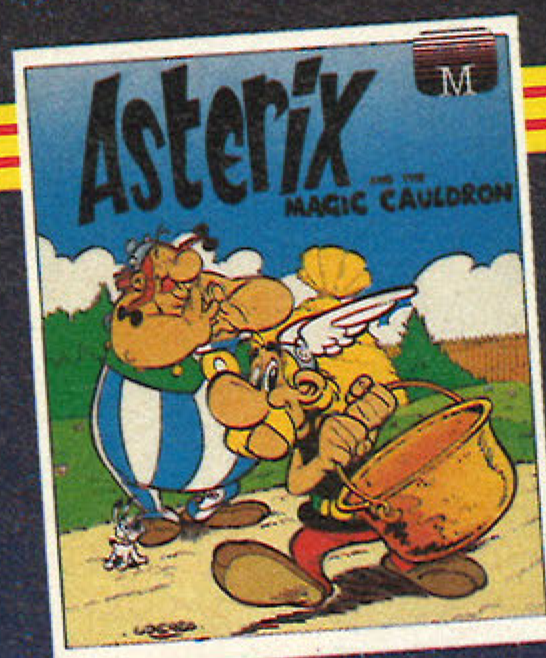














En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, Général Vidéo...).
Distributeurs et spécialistes :

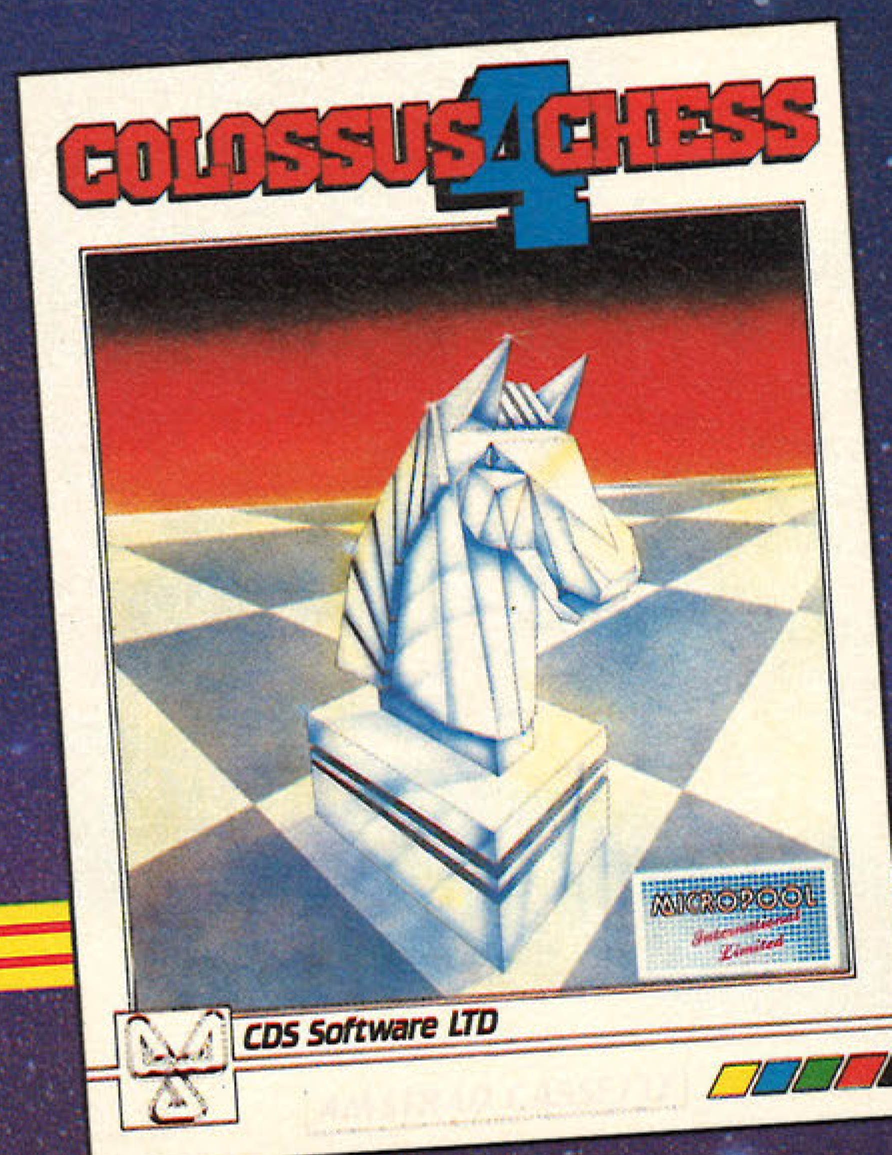
contactez MICROPOOL France
110 bis, avenue du Général-Leclerc
93506 Pantin Cedex France
Tél. : (1) 48.91.65.76

EXIGEZ LA NOTICE EN FRANÇAIS.

Principaux titres disponibles sur AMSTRAD, CBM 64, SPECTRUM.

UCHI-MATA

martech



SOMMAIRE

AMSTRAD MAGAZINE

N°16
NOVEMBRE 86

News

Softs

Tests

Cahier "Pro"

Listings

Kit

Dossier

Divers

Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric Nardeau. **Comité de rédaction :** Eric Benichou, Michel Merlet, Pierre Squelart, René-Paul Spiegel.
Fabrication. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. **Maquettistes :** Jean-Jacques Galmiche, André Lévy, Marc Soria. **Couverture :** José Torrès. **Illustrations :** Dominique Carrara. **Ont collaboré :** Georges Brize, Dominique Gourdier, Guy Nicoletta, Patrick Yoann.
Publicité. Chef de publicité : Jean-Yves Primas. **Assistante de publicité :** Sabine Planque. **Régie publicitaire :** Néo-Média, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. 42.41.81.81.
Services administratifs. Comptabilité : Sylvie Kaminsky.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 4e trimestre 1986.
Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Imprimé par** L'Hay les Mureaux, RBI. **Edité par :** Laser Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.
AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Pour que nous puissions vous assurer le meilleur service possible, nous vous prions, amis lecteurs, de lire attentivement ce qui suit :
La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.42.03.13.78 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midi de 15 h à 18 h exclusivement.
Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.42.41.81.81.
Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !

Nos listings sur cassettes ou disquettes

Nous vous rappelons que vous pouvez retrouver les listings parus dans nos revues, sur supports magnétiques - cassettes ou disquettes -. Reposez-vous un peu et évitez une frappe fastidieuse, souvent, qui plus est, source d'erreurs, en remplissant notre bon de commande que vous trouverez dans ce numéro, page 143.

EDITO

PETITS PARIS À LA MODE

Alors, combien ? 50 %, 60 %, 75 %, plus ? 95 % ? Je ne sais pas si vous êtes d'accord, mais il y a actuellement un genre de « petits paris » très à la mode dans les salons « câblés » de la micro-informatique.

« Tiens allez, moi je te parie la compatibilité du 1512 euh... mettons 63 %. D'accord ?

Non, pas du tout, c'est plus : 75 %.

Ah non, vous n'y êtes ni l'un ni l'autre, c'est moins : 55 % !

Qu'est-ce qu'on parie ?

Un cou d'oie farci aux morilles, accompagné d'un petit Cahors ?

D'ac.

D'ac. »

Si vous comptez sur nous pour gagner ce genre de pari — stupide — vous serez déçu. Pour le moment nous refusons de jouer à ce jeu de société, ceci pour plusieurs raisons.

D'abord nous estimons au moment de notre mise sous presse n'avoir pas fait suffisamment de tests pour vous donner des résultats satisfaisants. Il y a encore trop peu de machines disponibles de ce côté-ci de la Manche : nous n'avons eu le plaisir de posséder un 1512 que deux petites semaines.

Et aussi, nous ne sommes pas certains que la question de la compatibilité maximale soit la bonne. En effet, la compatibilité minimale (autrement appelée de première génération) semble acquise. Reste maintenant à vérifier... tout le reste. Visiblement il y a des problèmes. Notamment en ce qui concerne la carte couleur. (Dans notre prochain numéro, nous entrerons dans les détails).

Mais à la limite qu'importe, Alan Sugar l'a défini lui-même : il veut toucher en priorité toutes les personnes qui ont un IBM PC dans leur bureau et souhaitent travailler chez eux en ne changeant pas d'environnement. Le PC 1512 est pour tous ceux-là le micro rêvé : ils pourront se servir des programmes qu'ils connaissent à un prix moindre et n'auront probablement pas trop de problèmes pour trouver la machine dans un magasin proche, étant donné le réseau de distribution Amstrad, quand même sans commune mesure avec ceux des autres clônes IBM PC. Vu sous cet angle le nouvel Amstrad a un marché réel, à la limite, même avec une compatibilité inférieure à celle de beaucoup d'autres clônes.

Alors quelles sont les questions qu'il nous semble plus urgent de se poser ?

La distribution et l'approvisionnement : certains revendeurs engrengent déjà des centaines de commandes. Ne risque-t-on pas de revivre le phénomène « 3 pouces » de l'année dernière à une échelle largement supérieure, du moins pendant la période des fêtes ?

Le service après vente : la firme de Brentwood relèvera-t-elle le défi posé à tout constructeur dès lors qu'il s'aventure sur le terrain professionnel ?

La concurrence : avec la chute des prix des logiciels professionnels, on peut faire confiance aux constructeurs de clônes pour se dépêcher d'aligner leurs prix sur ceux de Sugar. Comme le dit Philippe Kahn « aux États-Unis le 1512 n'est qu'un clône parmi tant d'autres ». Le risque est grand de voir ce phénomène se produire en Europe.

Et question subsidiaire : que va devenir le bon vieux PCW ?

Autant de questions, autant de réponses qui vont s'imposer à nous dans les mois qui viennent. Nous tâcherons de vous en fournir des éléments. En tous les cas, soyez-en sûrs dès aujourd'hui : nous allons vivre des batailles acharnées, des renversements de situation... bref des semaines passionnantes.

Mireille Massonnet

EN DIRECT DES CLUBS

Faire-part...

M. Michel Haslay nous fait part de la naissance du petit CLUB AMSTRAD né à Agen récemment. L'enfant se porte bien et attend vos visites tous les samedis après-midi. Félicitations à l'heureux papa et longue vie au nouveau-né...

CLUB AMSTRAD AGENAIS, 79, rue Lafayette, 47000 Agen. Tél. 53.66.40.30 ou 53.98.26.51.

EDUCATIF

La société LOGEDIC créée à l'initiative d'un groupe d'enseignants, nous informe de l'édition d'un catalogue comportant une vingtaine de titres de logiciels éducatifs dont la parution est prévue pour janvier 1987. Affaire à suivre...

LOGEDIC, 8, rue des Ursulines, 70000 Vesoul. Tél. 84.76.07.90.

DIVERS

"Notre" doyen n'est qu'un bambin !...

Dans notre numéro anniversaire nous vous annoncions que le doyen de nos lecteurs a 63 ans... Suite à cet article, nous avons reçu un sympathique courrier d'un de nos lecteurs, Monsieur Pierre Mouchet (St Palais sur Mer) lequel nous faisait comprendre que "notre" doyen n'est qu'un bambin... M. Mouchet (77 ans) et son épouse ont, en effet, commencé leur apprentissage informatique à 74 ans. Ayant un neveu informaticien au CNRS, ce couple de retraités s'est laissé gagner par le virus. Après avoir acheté, il y a donc trois ans, un Commodore Vic 20, ils ont décidé d'apprendre le Basic. Pour se faire, ils ont assidûment fréquenté les cours de Basic de la Maison des Jeunes (et

TOUS A AMSTRAD EXPO !!!!

DU 21 AU 24 NOVEMBRE à la GRANDE HALLE DE LA VILLETTE.

- Plus de 50 exposants avec des stands "géants".
- Des animations super : COBRA SOFT, INFOGRAMES, LORICIELS, MEGAM .....
- Les remises des concours AMSTRAD Magazine, où vous applaudirez les heureux gagnants,

le 22 Novembre à 12 h, remise des prix concours GUILLEMOT :
- un PC 1512
- un voyage A.R. PARIS/NEW-YORK

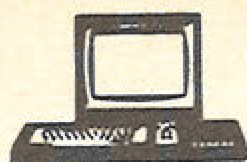
à 16 h, résultat du concours "SAPIENS" de LORICIELS :
- une voile Fun-Board.

Le 23 Novembre à 12 h, D 3 M vous offrira une superbe chaîne Hi-Fi SONY,

et à 15 h, 2 places pour le Championnat d'Europe de Judo vous seront remises par MICROPOOL et un membre de la Fédération de Judo.

ALORS .... A BIENTOT !!!

TOUS A AMSTRAD EXPO.



oui !) d'Antibes. Mordus, M. Mouchet achète un CPC 464 pour lui-même et laisse le Vic 20 à sa femme. Se considérant comme "d'éternels débutants", M. Mouchet n'en est pas moins capable de saisir des listings et d'en retrouver les erreurs... Après l'achat d'un lecteur de disquette, ils envisagent maintenant l'achat d'une imprimante... Outre ce "débuggage", M. Mouchet avoue consacrer 2 à 3 heures par jour à son hobby favori qui lui a même fait délaisser le radio-amateurisme (licencié il y a 60 ans) !

Ce sont surtout les utilitaires (traitement de texte, budgets familiaux et gestion de compte bancaire) et les jeux de réflexion qui intéressent le couple. On parle beaucoup d'informatique dans leur entourage, ce qui leur permet non seulement de comprendre les pôles d'intérêt de leurs neveux (et petits neveux) mais aussi de les partager avec la même passion... Peut-être aussi un bon moyen de combler le fameux "fossé des générations". Toute la rédaction leur souhaite une bonne continuation.

FORMATION

Les stages de formation informatiques sont désormais chose courante. Cependant la série de stages proposés par VCB2 (formation à la logique informatique et au langage Basic), a l'originalité de permettre une progression suivie tout en ne forçant pas le rythme des participants.
Au cours des heures de travail, (deux fois 3 h par jour), chaque participant aura à sa disposition : soit un micro-ordinateur Amstrad, soit un IBM sur lequel il devra commencer à créer ses propres programmes grâce aux connaissances dispensées par le personnel diplômé effectuant l'encadrement.
Les activités nocturnes du club quant à elles, seront employées, soit à tester les programmes réalisés le jour même, soit à la détente en utilisant des logiciels ludiques.
Les stages sont ouverts :
– Pour les 9 à 13 ans, à Noël, février, Pâques et été.
– Pour les 13 ans et plus (sans limitation d'âge) à Noël, Pâques et été.
Le prochain stage se déroulera à Bordeaux pendant les vacances de Noël.
VCB2, BP 320, 93618 Aulnay-sous-Bois. Tél. (1) 48.67.66.01.

Sur PCW

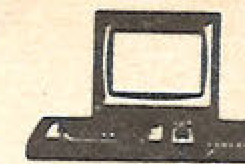
L'institut DSF Audiovisuel organise entre autres stages, une formation sur PCW 8256 et 8512. Cette formation s'adresse à plusieurs niveaux d'utilisateurs de PCW puisqu'elle s'effectue en plusieurs sessions différentes et aborde : l'initiation à la pratique ; la spécialisation au PCW et à ses utilitaires ; une formation à Locoscript ; une formation à Act 1 et enfin une formation à « Gestion associative » logiciel créé récemment avec la société Logys. Si vous souhaitez avoir de plus amples informations sur le sujet, vous êtes aimablement priés de faire parvenir à DSF une enveloppe au format (oui, oui, c'est écrit, moi je n'y peux rien !) 225 × 162 avec vos nom et adresse et affranchie à 5,40 F.
DSF audiovisuel, 5 passage Doisy, 75017 Paris. Tél. : 45.74.45.61.

AGENDA

Marché aux puces, 2e édition

L'A.P.I. organise, le dimanche 30 novembre, les deuxièmes PUCES INFORMATIQUES à la mairie du Pradet près de Toulon (Var). Cette "foire à l'info" donnera l'occasion aux particuliers d'acheter, de vendre ou encore d'échanger tous logiciels et matériels informatiques.

Forum PC à Lyon : du 19 au 21 novembre, à l'Eurexpo — Palais des Congrès de Lyon se



tiendra un Forum IBM-PC. Celui-ci, ouvert à tout public (particuliers et professionnels) consistera en une exposition de matériels, de périphériques et de conférences.
Pour tous renseignements complémentaires :
CAPRIC Organisation — 38, rue Colisée, 75008 Paris. Tél. (1) 42.77.12.33

La Commande Electronique affirme ses positions

Le jeudi 9 octobre, à la Maison de la Chimie, rue St Dominique à Paris s'est tenue, devant plus de mille personnes, une conférence-cocktail au cours de laquelle "La Commande Electronique" a présenté ses nouveaux produits et annoncé la signature d'un nouveau contrat de 50 millions de dollars avec Ashton Tate. Ce contrat porte sur la distribution exclusive des produits d'Ashton Tate. L.C.E. a distribué, depuis 1983, 55 000 produits dont 40 000 Dbase et 15 000 Framework par le canal des constructeurs de micros (IBM, Bull, Olivetti...) et des revendeurs. Ashton Tate, satisfait des résultats obtenus a donc renouvelé le contrat d'exclusivité qui les lie avec L.C.E. jusqu'en 1989. Au cours de cette manifestation ont été présentés les logiciels professionnels Javelin (en français), DBase III Plus (en français), Multimate, les émulations Minitel LCE-COM/LCE-LISTE et Framework Premier pour Amstrad PC et compatibles. Ce dernier a bénéficié d'une refonte du produit et de sa documentation et a été, aux termes d'accords avec Amstrad et Ashton Tate, réadapté pour le PC 1512. En outre, il bénéficie désormais d'un prix de vente en rapport avec celui de la machine.

AMSTRAD EXPO
21 au 24 novembre
la Villette
la grande halle

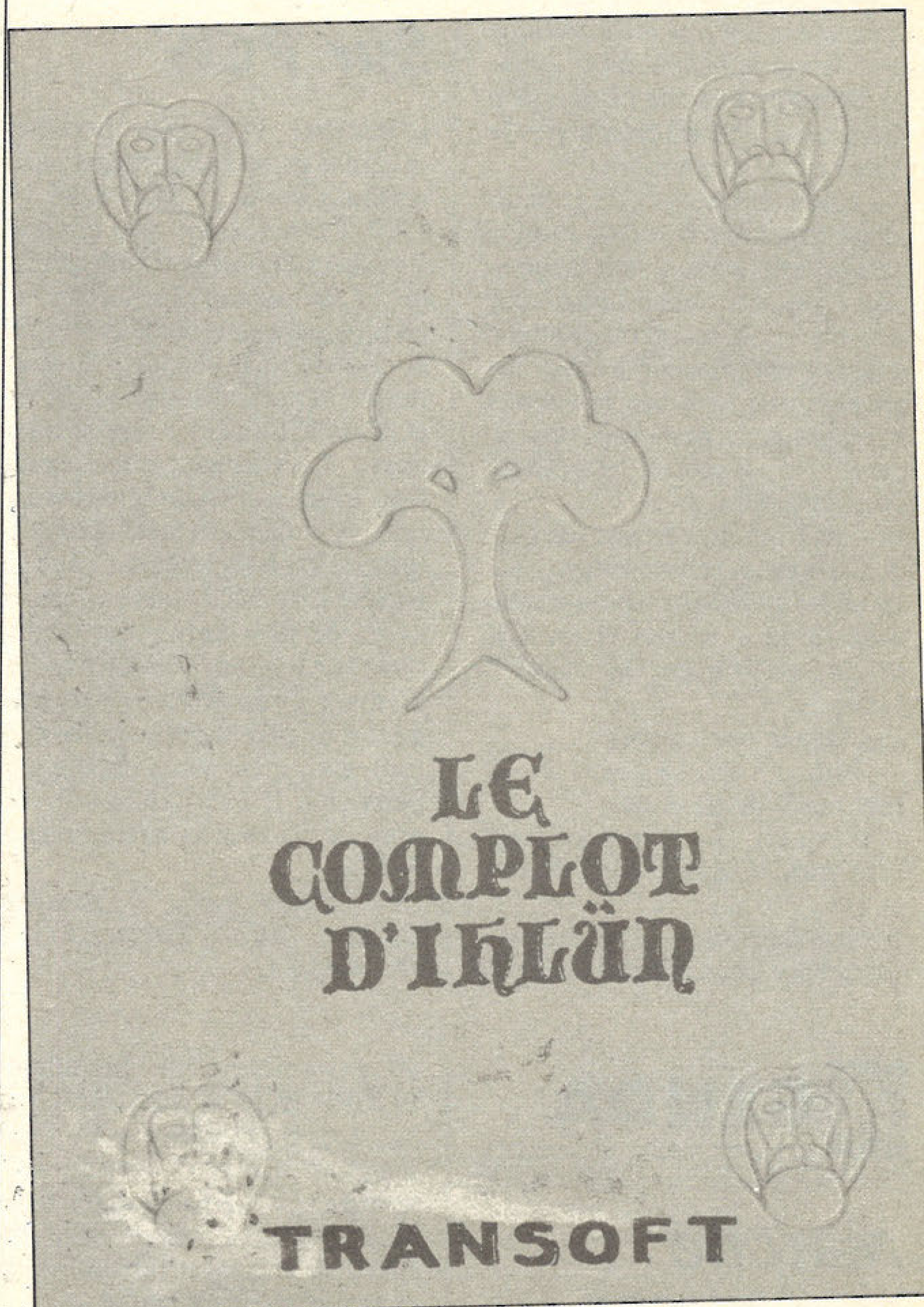
Megam : avec nous lors d'Amstrad Expo

Vous êtes tous certainement très contents d'apprendre que Mégam sera avec nous lors d'Amstrad Expo, reste peut-être encore à vous préciser qui est, qui sont ou qu'est ce que c'est Mégam ?
Alors voilà, ce n'est pas compliqué : c'est le premier espace de loisirs micro-informatiques. Il ouvre ses portes le 24 octobre prochain sous la Grande Halle de La Villette. (Grande Halle de La Villette, cela vous dit quelque chose et hop, doués comme vous êtes vous venez de comprendre pourquoi nous serions bientôt tous ensemble).
Rapide petit historique : Mégam est le fruit d'une société anonyme Ludociel et de ses deux fondateurs René Eksl et Alain Elkaïm. Ayant tous les deux participé au lancement du Parc de La Villette, ils ont eu l'idée d'y lancer un centre permanent d'informatique récréative. Après des péripéties qui ont duré deux ans, leur projet est maintenant à terme.
Mégam proposera moyennant un droit d'entrée de 25 F de jouer pendant quarante minutes sur des jeux et machines au choix. Pour vous donner l'eau à la bouche, sachez que ce nouvel espace dispose de cinquante micros de toutes marques avec plusieurs centaines de logiciels, dont bien sûr toutes les nouveautés. Les logiciels vous seront distribués par un serveur local du type nano-réseau. Mais ce n'est pas tout : à Mégam vous pourrez aussi lire la presse informatique française et étrangère, assister à des présentations spectaculaires de nouveautés informatiques, télématique et robotique et enfin acheter les logiciels qui vous auront séduit.
Vous imaginez bien qu'avec ce nouveau centre juste à côté de nous, lors d'Amstrad Expo, nous étions obligés de faire quelque chose ! Ce sera donc là que nous aurons le plaisir de créer nos petits évènements à nous : les remises de prix de nos concours. A très bientôt donc sous la Grande Halle.

Le premier livre/logiciel d'aventure

Qu'est-ce que c'est encore que cette invention, vous demandez-vous peut-être ? C'est le dernier nouveau-né de la société Transoft (cf. nos tests parus sur Bad Max, les Dents de sa mère et dans ce numéro-ci Atahualpa). Il s'agit en fait d'une nouvelle gamme de produits qui vient juste d'accoucher de son petit premier : vous adorez les vrais jeux d'avanture-rôle ? Vous avez lu tous les ouvrages sur le sujet, joué avec tous les meilleurs logiciels du moment ? Et bien vous vous devez de suivre de près cette nouvelle collection où vous aurez tout en un. Autrement dit pour vivre complètement une aventure, vous achèterez un ensemble : livre et cassette ou disquette.
Le « petit premier » donc s'appelle le complot d'Ihlun » et est vendu au prix conseillé de 100 F le livret et la cassette. Celle-ci, en version de base, contient sur une face le programme CPC et sur l'autre le Thomson Mo 5. Une fois que vous aurez acheté cette version de base, si vous souhaitez jouer sur d'autres micros (ils y sont presque tous : Apple, PCW, IBM, PC, MSX1 et 2, Atari ST...), vous n'aurez qu'à renvoyer votre cassette et Transoft vous l'échangera contre la version de votre choix. Génial, non ?

Transoft, 38, rue Servan, 75011 Paris.



Les-Jeux de-Cafe

De chez un nouveau nom du marche de Jeux de Cafe, SNK Corporation. Possibilite de 2 joueurs. 'Ikari Warriors' ajoute une nouvelle dimension au jeu et permet a un ou 2 joueurs de jouer simultanement.

Le retour du super Joe dans un nouvelle episode de jeu d'action reunissant les caracteristiques du jeu de cafe de 1986 et permettant le jeu simultane de 2 personnes.

Spectrum	Cassette
Amstrad	Cassette
Amstrad	Disque
Commodore	Cassette
Commodore	Disque

CB/Chèque bancaire





Ecran de tir de differents types d'ordinateurs.



Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.

ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél. : 43.39.23.21
Télex : 220 064, ext 3076

elite

Les Meilleurs JEUX D'ARCADE

Spectrum	Cassette
Amstrad	Disque
Amstrad	Cassette
Commodore	Disque
Commodore	
CB/Chèque bancaire	

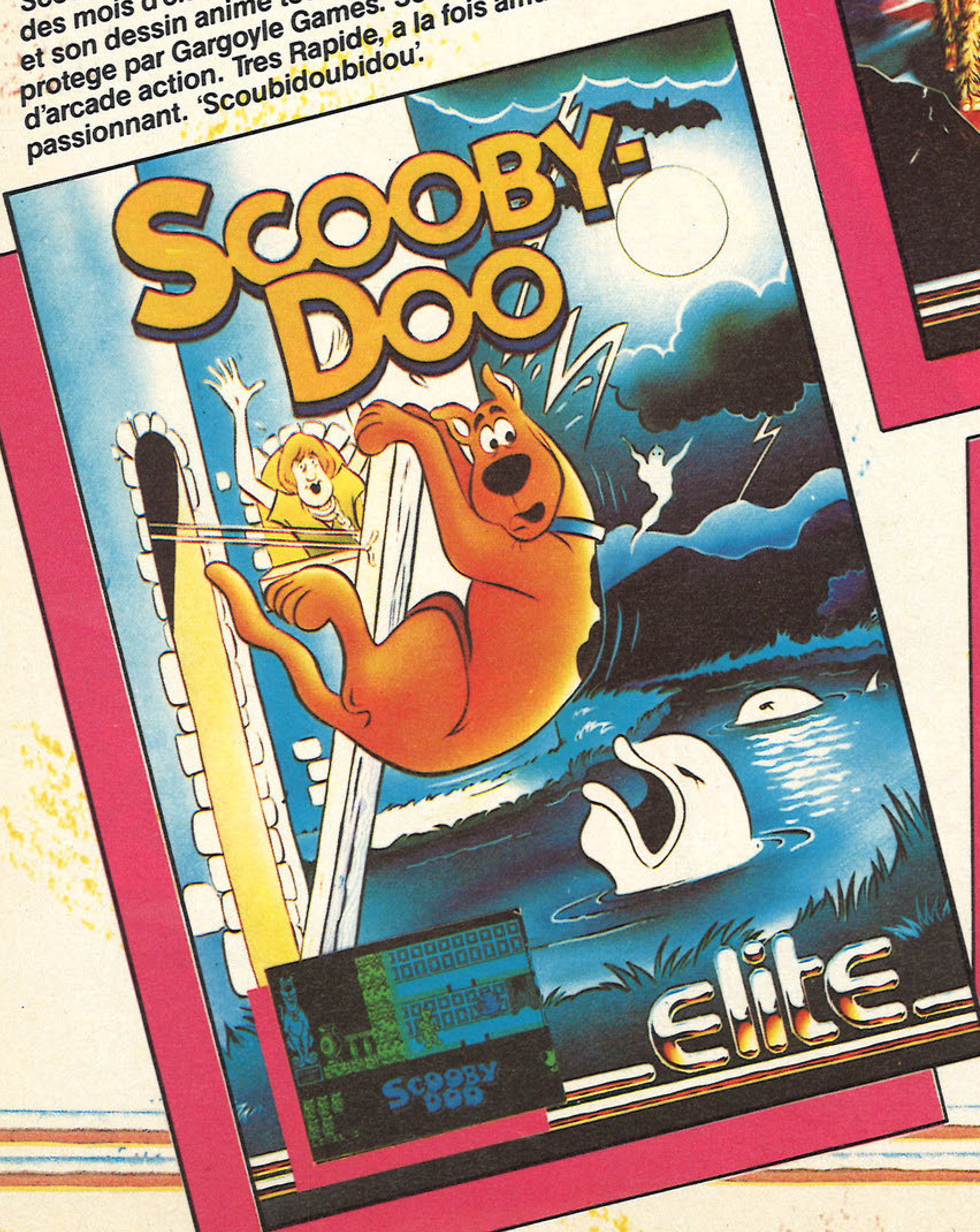
Partez pour le monde du fantastique. Le jeu de cafe le plus marquant de l'annee. 'Sega' vous invite a voyager dans le futur–avec le fascinant jeu d'action en 3 dimensions qui bouleverse le monde des jeux de cafe. Mettez vos nerfs a l'epreuve. Soyez Vigilant et preparez vous a un voyage dans le futur riche en–emotions.





Ecran de tir de differents types d'ordinateurs.

Scoubidou et son dessin anime informatise. Apres des mois d'elaboration, le voici enfin–scoubidou et son dessin anime tout a fait hilarant–concu et protege par Gargoyle Games. Scoubidou est un jeu d'arcade action. Tres Rapide, a la fois amusant et passionnant. 'Scoubidoubidou'.



Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.

ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél. : 43.39.23.21
Télex : 220 064, ext 3076

elite

GREMLIN

Jack the Nipper

Il est méchant. Il est rusé. Un vrai enfant terrible. Rien ne l'empêche. Jack the Nipper est une terreur qui sème la panique partout! Il fait les blagues que tout le monde aimerait faire! Alors, pourquoi pas prendre son rôle? Servez-vous de votre imagination pour faire tout ce que vous avez toujours voulu faire sans jamais oser (HYPOCRITE!!!). Sautez sur des objets, ramassez les pour les laisser tomber, improvisez avec votre lance-boulettes pour des effets spéciaux, et n'oubliez surtout pas de klaxonner pour faire peur au chat.

Avenger
(Way of the Tiger II)

Pour commencer c'était "The Way of the Tiger", un jeu classique des arts martiaux dans lequel vous avez du prouver votre force physique pour devenir un "Ninja". Maintenant, il faut faire la preuve de votre agilité intellectuelle dans cette seconde partie de la saga, "Avenger", le jeu d'arcade suprême. Yaemon, le Grand-Maî tre de la Flamme a assassiné votre père nourricier. Vous avez juré au Dieu Kwon de prendre vengeance de ce meurtre terrible et de retrouver les rouleau de parchemin sacrés. Le succès dépend entièrement de la rapidité de vos réactions, de votre courage et de vos forces intellectuelles – surtout dans le grand combat final. Ce n'est certainement pas un jeu pour les timorés – alors bonne chance!

Future Knight

Levez-vous, Sire Randolphe, et relevez le défi de la mort qui est arrivé à la belle Amélie. Elle a été saisie de SPEBOLT le Terrible. Vous venez de recevoir un signal de détresse interdimensional du vaisseau galactique S.S. Rustbucket – mettez alors votre complet d'attaque Omnibott Marque IV et allez à la poursuite de ceux qui l'ont fait prisonnière. Vous devez combattre l'ennemi sur les 20 niveaux terrifiants de la planète et pénétrer dans la forteresse de SPEBOLT. C'est là où se décidera le sort de votre Amélie – êtes vous assez agile et courageux pour vous battre en duel avec le terrible Henchodroid?

Trailblazer

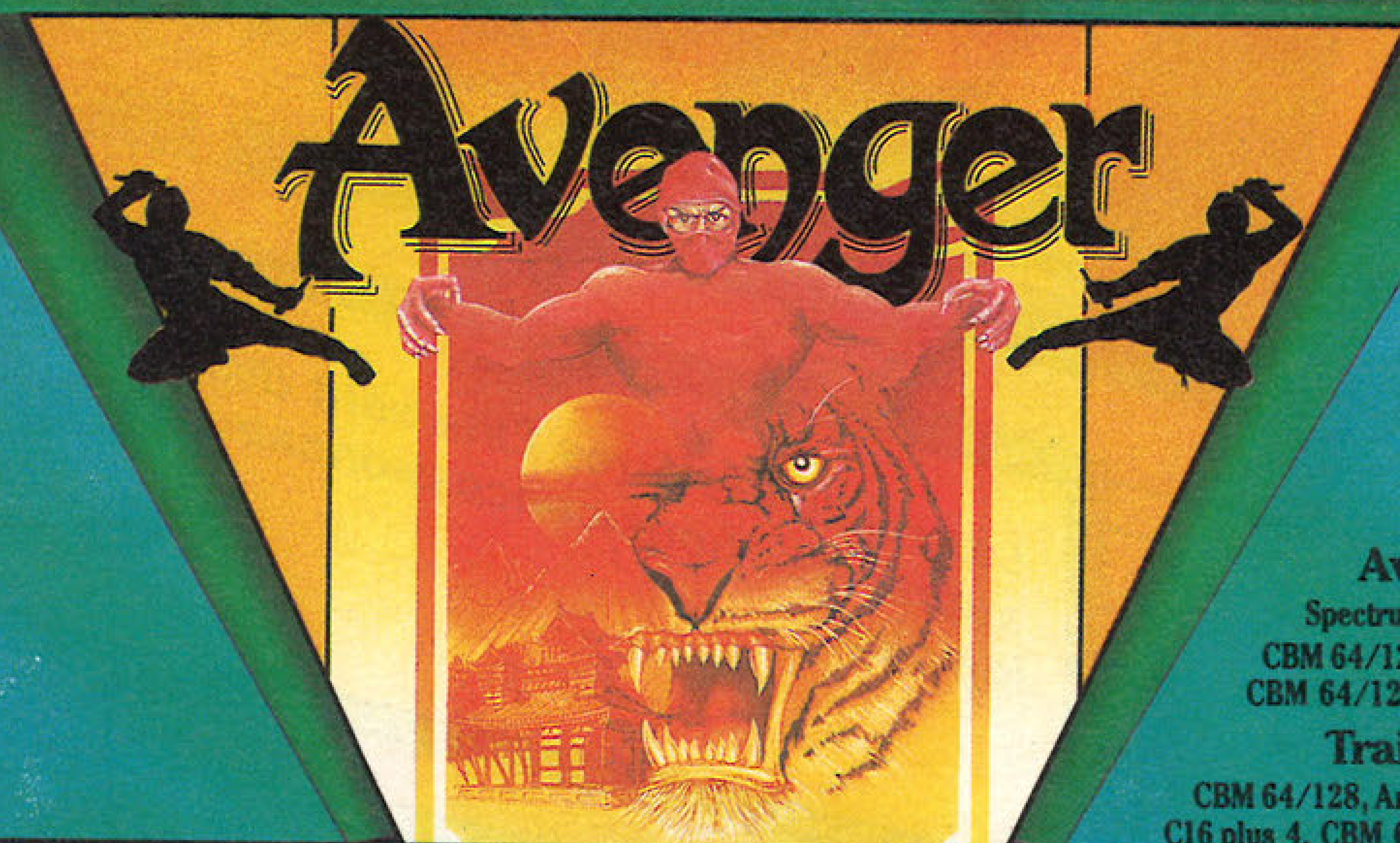
Avez-vous le courage de vous propulser à vitesse éclair dans l'inconnu? Ce voyage vous poussera à la limite de vos réflexes, et c'est surtout pas un voyage de plaisir. Décalez-vous à gauche et à droite pour éviter les failles qui vous menacent partout, autour des carrés mystérieux, des carrés qui vous feront accélérer ou ralentir ou sauter – quelquefois avec des conséquences fatales. Faites bien attention au temps qui vous est imparti – plus vite que vous achevez votre tâche, plus vous gagnez.



Jack the Nipper
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, CBM 64/128 & Amstrad (disc)

Future Knight
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, C16 plus 4, CBM64/128 & Amstrad (disc)





Avenger
Spectrum, C16 plus 4, CBM 64/128, Amstrad, MSX, CBM 64/128 & Amstrad (disc)

Trailblazer
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, C16 plus 4, CBM 64/128 & Amstrad (disc)





Zzap Sizzlers CBM 64/128
'Z'; Monty on the Run; Bounder; Starquake.



Crash Smashes
Monty on the Run; Sweevo's World; Bounder; Starquake.

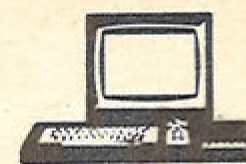


Amtix Accolades Amstrad
Monty on the Run; Sweevo's World; Bounder; Starquake.



MSX Classics MSX
Grog's Revenge; Gunfight; Valkyr; Bounder.

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423



Gérez vos cagnottes

Voici notre — désormais régulière — rubrique vous permettant de choisir les logiciels que vous aurez envie d'acheter, mois par mois. Attention avec Amstrad Expo et ensuite Noël : les éditeurs se déchaînent ! Gérez au mieux votre cagnotte : les fins de mois pourraient bien être difficiles !

ANNONCÉ

Championship Golf - *Gamestar/Activision* - Simulation d'un championnat de golf — qui l'eût cru ! — ce logiciel vous permettra de retrouver les joies des "greens" sans quitter vos chères pantoufles. Très réaliste, de l'avis de golfeurs impénitents, il fait partie d'une nouvelle ligne de simulations sportives. A voir.

Firelord - *Hewson* - L'époque médiévale revient en force : ce jeu narre les exploits d'un personnage haut en couleurs dans le pays imaginaire de Torot. Devrait être commercialisé début novembre.

Asphalt - *UBI Soft* - Tel le "MAD MAX" des années 90, vous devrez, au volant de votre camion armé jusqu'au joint de culasse..., circuler sur les routes mal famées des États-Unis. Attendu le 25 novembre 86.



Masque - *UBI Soft* - Jeu d'aventure entièrement graphique, ce logiciel vous emmènera sur les canaux de Venise durant le carnaval afin d'y élucider le mystère entourant la mort de votre bien aimée femme... Très beaux graphismes (réalisation du graphiste de Zombi), noblesse oblige, ce jeu est annoncé par l'éditeur comme le jeu de l'hiver 86. A suivre...

Manhattan 95 - *UBI Soft* - Inspiré du film « New York 97 », étrange similitude de titres... — ce jeu vous fera affronter maints dangers dans un Manhattan devenu une véritable « cours des miracles » où le Duc, personnage énigmatique oh combien, règne en maître absolu. Ramener le président, dont l'avion s'est écrasé dans cette île prison, telle sera votre mission.

HIT-PARADE

En Grande-Bretagne "AMSTRAD ACTION"

1 — **Get Dexter (Crafton & Xunk)** *(PSS/Ere)*
2 — **Green Beret** (Imagine)
3 — **Bombjack** (Elite)
4 — **Bounder** (Gremlin)
5 — **Batman** (Océan)
6 — **Commando (Elite)**
7 — **Spindizzy** (Electric Dreams)
8 — **Sorcery Plus** (Virgin)
9 — **Kung Fu Master** (US Gold)
10 — **Spellbound** (Mastertronic)
11 — **Thrust** (Firebird)
12 — **Thing on spring** (Gremlin)
13 — **Kane** (Mastertronic)
14 — **Ghosts'n'Goblins** (Elite)
15 — **Knight Tyme** (Mastertronic)
16 — **Harvey Headbanger** (Firebird)
17 — **3D Startrike II** (Realtime)
18 — **Highway Encounter** (Vortex)
19 — **Battle Of Britain** (PSS)
20 — **Who dares Wins II** (Alligata)

Les lecteurs d' Amstrad Magazine

1 — **SRAM** (Ère)
2 — **Cauldron II** (Palace)
3 — **Room Ten** (CRL)
4 — **Sapiens** (Loriciels)
5 — **Green Beret** (Imagine)
6 — **Batman** (Océan)
7 — **Bombjack** (Elite)
8 — **Kung Fu Master** (US Gold)
9 — **Ghosts'n'Goblins** (Elite)
10 — **Knight Tyme** (Mastertronic)
11 — **Bactron** (Loriciels)
12 — **Sai Combat** (Gasoline/Ère)
13 — **One** (D3M)
14 — **L'Héritage** (Infogrames)
15 — **Knight Games** (English Software)
16 — **Mission Elevator** (Rushwere)
17 — **Winter Games** (Epyx)
18 — **Zombi** (Ubi Soft)
19 — **XARQ** (Electric Dreams)
20 — **Storm** (Mastertronic)

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECIAL AMSTRAD INCROYABLE !

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **115 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO **115 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID **99 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER **115 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **139 F**
+ GUNFRIGHT

AMSTRAD ACADEMY NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE **99 F**
+ DAMBUSTERS
+ BOUNTY BOB STR BACK

ALBUM ULTIMATE NF
+ SABRE WULF
+ ALIEN 8 **85 F**
+ NIGHTSHADE

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **99 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **90 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité.

AMSTRAD CASSETTES NOUVEAUTES!

ACROJETNF .... 89 F
AFFAIRE SYDNEYNF ...... 145 F
AMERICA'S CUPNF .... 89 F
ANTIRIADNF .... 79 F
BACTRONNF .... 125 F
BALL BLAZER NF .... 95 F
BILLY LA BANLIEUENF .... 125 F
BREAKTHRUNF .... 89 F
CITY SLIKERNF .... 89 F
COBRANF .... 85 F
COMMANDO 86NF .... 85 F
CRYSTAL CASTLENF ..... 95 F
CYBERRUNNF .... 95 F
DEEP STRIKENF .... 89 F
DOSSIER BOERHAAVENF .. 145 F
1942NF .... 89 F
ELECTRAGLIDEN F .... 89 F
HERITAGE IINF 145
HIGHLANDERNF .... 85 F
IKARI WARRIORNF .... 85 F
JEUX SANS FRONTIERESNF . 89 F
KAYLETHNF .... 89 F
KONAMI'S GOLFNF .... 89 F
LEADERBOARD (GOLF)NF .. 89 F
LIGHT FORCENF .... 89 F
MARACAIBONF .... 125 F
MAG MAXNF .... 89 F
MERCENARY 2ND CITYNF .. 89 F
PAPER BOYNF .... 89 F
PSI15 TRADING CPYNF .... 95 F
QUESTPROBENF .... 95 F
REBEL PLANETNF .... 89 F
ROBBOTNF .... 119 F
SAPIENSNF .... 125 F
SCALEXTRICNF .... 119 F
SILENT SERVICENF .... 89 F
SUPER CYCLENF .... 89 F
TEMPLE OF TERRORNF .... 95 F
TERRA CRESTANF .... 85 F
THAI BOXINGNF .... 85 F
THANATOSNF .... 89 F
TENSIONNF .... 119 F
THE GOONIESNF .... 99 F
THE GREAT ESCAPENF .... 89 F
THE RETURN of the FISTNF . 95 F
TOBROUCKNF .... 119 F
TOP GUNNF .... 85 F
TRAILBLAZERNF .... 89 F
UCHI MATA JUDONF ..... 89 F
XEVIOUSNF .... 89 F
YE AR KUNG FU IINF ...... 89 F

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8NF
BOUTY BOBNF
BRUCE LEENF
KNIGHT LORENF
NIGHT SHADENF
RAIDNF

HIT PARADE

3D GRAND PRIXNF .... 89 F
BAT MANNF .... 85 F
BIGGLESNF .... 95 F
BOMB JACKNF .... 89 F
CAULDRONNF .... 79 F
CAULDRON 2NF .... 79 F
COMMANDONF .... 85 F
CRAFTON ET XUNKNF ... 110 F
DESERT FOXNF .... 89 F
EDEN BLUESNF .... 110 F
GALVANNF .... 85 F
GHOST N GOBBELINSNF ... 85 F
GREEN BERETNF .... 85 F
GUNFRIGHTNF .... 89 F
HUMAN TORCHNF .... 95 F
IMPOSSIBLE MISSIONNF .... 89 F
INFILTRATORNF .... 95 F
INTERNATL KARATENF .... 95 F
JACK THE NIPPERNF ...... 85 F
KNIGHT GAMESNF .... 85 F
KNIGHT RIDERNF .... 85 F
MIAMI VICENF .... 85 F
MONOPOLY FR .... 175 F
MOVIENF .... 89 F
NEXUSNF .... 95 F
PING PONGNF .... 79 F
RAMBONF .... 79 F
REVOLUTIONNF .... 89 F
SCRABBLE FRNF .... 175 F
STREET HAWKNF .... 85 F
STRIKE FORCE HARRIERNF . 95 F
THE DAMBUSTERSNF ..... 99 F
THE WAY OF THE TIGERNF . 95 F
TOMAHAWKNF .... 95 F
V!!NF .... 89 F
WINTER GAMESNF .... 95 F
WORLD CUP 86NF .... 95 F

AIRWOLFNF .... 99 F
BACK TO THE FUTURENF .. 95 F
BATAILLE d'AngleterreNF .. 110 F
BATAILLE pour MidwayNF . 110 F
BOUNDERNF .... 85 F
COLOSSUS CHESS 4NF ... 119 F
CONTAMINATIONNF .... 110 F
DAN DARENF .... 95 F
DRAGONS LAIRNF .... 89 F
EVE SPYNF .... 35 F
FAIRLIGHTNF .... 95 F
FIGHTER PILOTNF .... 89 F
FIGHTING WARRIORNF ... 85 F
FORBIDDEN PLANET ..... 79 F
FRANCK BRUNO BOXINGNF 95 F
FRIDAY THE 13THNF ...... 89 F
GESTE D'ARTILLACNF ... 245 F
HACKERNF .... 95 F
HEAVY ON THE MAGICNF . 95 F
HOLD UPNF .... 105 F
HYPERSPORTNF .... 89 F
KUNG FU MASTERNF ..... 89 F
L'HERITAGENF .... 169 F
MACADAM BUMPERNF ... 120 F
MANDRAGORENF .... 195 F
MASTER OF THE LAMPSNF 95 F
MINDSHADOWNF .... 85 F
MISSION DELTANF ..... 105 F
MISSION ELEVATORNF ... 89 F
MONTY ON THE RUNNF .. 89 F
OMEGA planète invisibleNF . 249 F
PACIFICNF .... 110 F
RALLY IINF .... 95 F
RED HAWKNF .... 89 F
RESCUE ON FRACTALUSNF 95 F
ROCK'N WRESTLENF ..... 85 F
ROCKY HORROR SHOWNF . 89 F
SABOTEURNF .... 89 F
SKYFOXNF .... 95 F
SORCERYNF .... 89 F
SPINDIZZYNF .... 95 F
SPITFIRE 40NF .... 90 F
SPY VS SPYNF .... 90 F
SPY TREKNF .... 35 F
TANK COMMANDERNF ... 95 F
TAU CETINF .... 89 F
THEATRE EUROPENF .... 110 F
THE WAY OF EXPL FISTNF . 85 F
TITANICNF .... 95 F
ZORRONF .... 95 F

UN NOUVEAU POINT DE VENTE MICROMANIA

Les points de vente MICROMANIA font parler d'eux! Et il y a de quoi. Ils sont littéralement prix d'assaut par les fanas de la Micro. Pourquoi?

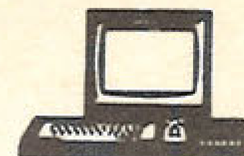
- Ce sont les premiers à présenter en continu sur écran vidéo les démonstrations des derniers jeux et des nouveautés à venir. Génial!
- Ce sont parmi les premiers à recevoir les nouveautés. Super!
- Ce sont les seuls à bénéficier des prix MICROMANIA. Dément!

Alors ne perdez plus un instant, courez-y vite!

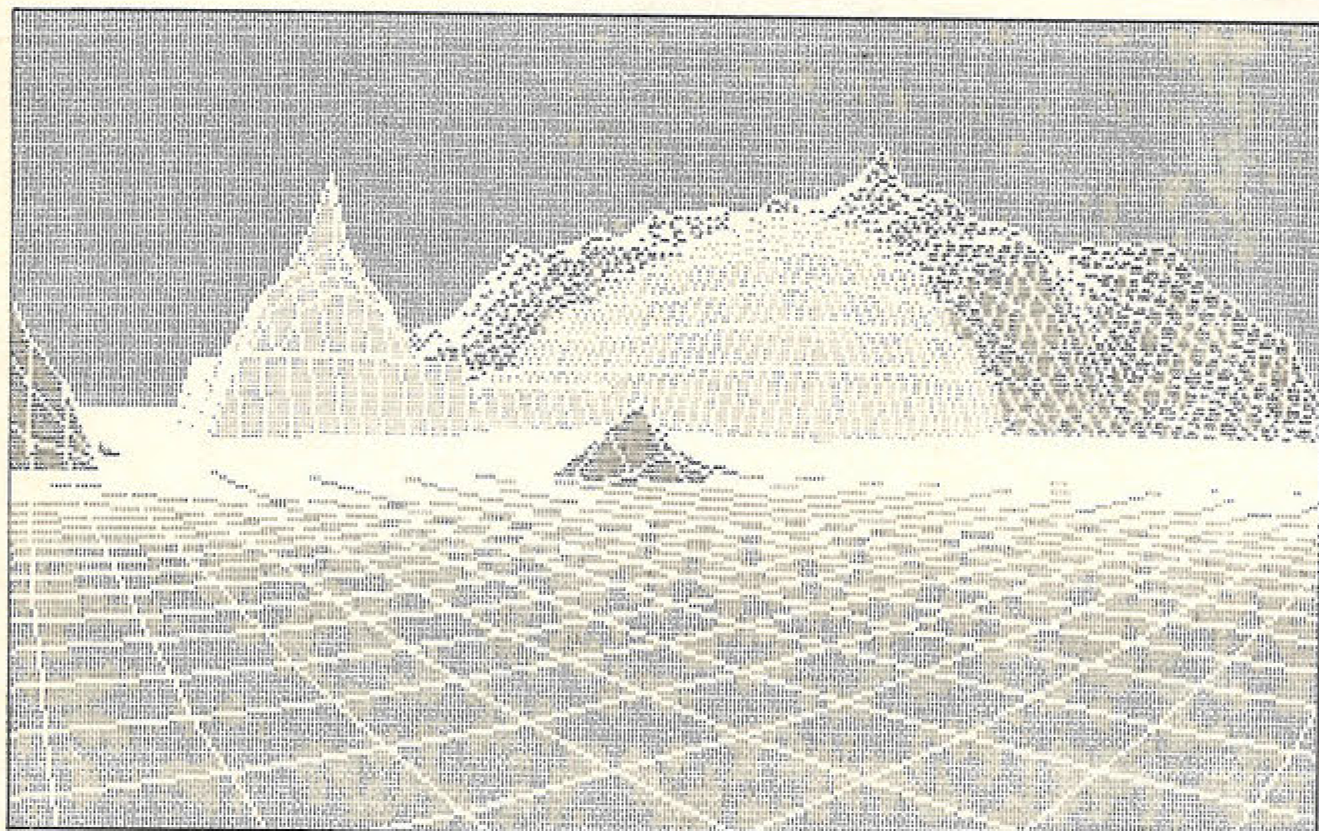
NOUVEAU A NICE:
HOLLYWOOD STARS
8, bd Joseph Garnier
06000 Nice — Tél. 93.51.61.30

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd. Haussmann
"Espace loisir" (au sous-sol)
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

HACHETTE ST MICHEL
24, bd. St Michel
75006 PARIS
Métro St Michel



Explorateur 3 - *Ère Informatique* - Le dessin par les maths, d'après vous, réalité ou supercherie ? Réalité. Cette nouvelle méthode de conception graphique basée sur le calcul fractal, que l'on peut définir comme l'agencement mathématique du hasard, vous fera voyager dans un monde aux formes irrégulières, imprévisibles mais néanmoins harmonieuses. Un nouveau « trip » pour les férus de graphisme.



L'armure sacrée d'Antiriad - *Palace Software* - La Terre, ravagée lors de l'holocauste du 21e siècle, renaît peu à peu de ses cendres lorsqu'elle est attaquée par des esclavagistes venus du fin fond de l'espace. Tal, le héros du jeu devra retrouver l'armure sacrée et grâce à elle détruire la forteresse des envahisseurs. Chez votre revendeur à partir du 14 novembre 86.

The trap door - *Piranha* - Quelque-part, dans une sombre et inhospitalière contrée où personne ne se rend jamais, se trouve un vieux château, demeure d'un esprit malfaisant. Tels sont les lieux que vous visiterez si par malheur vous ouvrez the trap door... Prochainement sur votre petit écran...

Glider Rider - *Quicksilva* - Si votre vitesse de réflexion n'est pas à la hauteur, votre destinée est toute tracée : vous mourrez dans quelques secondes... Sinon, vous pouvez toujours tenter de mettre hors service le réacteur nucléaire se trouvant sur l'île Eos et qui menace de tout anéantir. Bonne chance...

Miami Dice - *Bug-Byte* - Pour tous les flambeurs sans le sous qui rêvent d'aller « craquer » leurs maigres économies dans les salles enfumées des casinos, ce soft fera vivre ou revivre la chaude ambiance des tables de « craps ». Certes, vous ne ferez pas fortune mais vous n'en perdrez pas votre chemise pour autant...

ARRIVÉ

Fer et Flamme - *UBI soft* - Transporté dans le royaume imaginaire de Thulynte, vous devrez vous armer de courage pour affronter l'infâme KHAAL dans sa propre citadelle et ainsi, libérer ce monde de la démence où l'a plongée le malfaisant magicien. Tout un programme, assez long d'ailleurs puisqu'il est commercialisé sur deux disquettes...

Rogue Trooper - *Piranha* - Survivant d'un monde post-atomique, vous pourrez, sur votre Amstrad, vous faire un petit « Rambo » personnel. En effet, le but du jeu est d'aller délivrer avec votre courage (et un armement plus que perfectionné) des compagnons retenus par des mutants... Patience, l'Amstradian Holocauste est prévu pour fin octobre.

Elite - *Firebird* - Voici revenu le fameux Elite, en version "Gold". Encore plus beau, encore plus fort ; avec notice en français.

Maths Second Cycle - *Micro-C* - Ce logiciel vous offre en bloc, tout le programme de mathématiques 2nde, 1re et terminale et plus précisément : les équations du second degré, les courbes et autres gâteries du même genre...

Pédagogiciel - *Eurogiciel* - Cours complet de mathématiques et français du CE 1 à la troisième. Une véritable encyclopédie à acquérir pas à pas au fur et à mesure de l'évolution de l'enfant et de sa scolarité. Les exercices ont tous été réalisés en fonction des programmes scolaires. Prix de base : 30 F la cassette. Enfin du culturel à un prix correct.

Orthogus - *CFI* - L'orthographe et la grammaire à la portée de tous. Tel est le but très prometteur de ce petit nouveau. Vous saurez enfin tout sur les participes passés, les adjectifs, etc. Un test plus approfondi sur l'un de nos prochains numéros.

Superprof - *OPA Logiciels* - Ce didacticiel recouvre l'ensemble des programmes de mathématiques de 6e et de 5e. Il est proposé sous la forme d'un coffret contenant plusieurs cassettes ou disquettes qui offrent non seulement le cours proprement dit, mais en plus, l'explication thématique des exercices donnés.

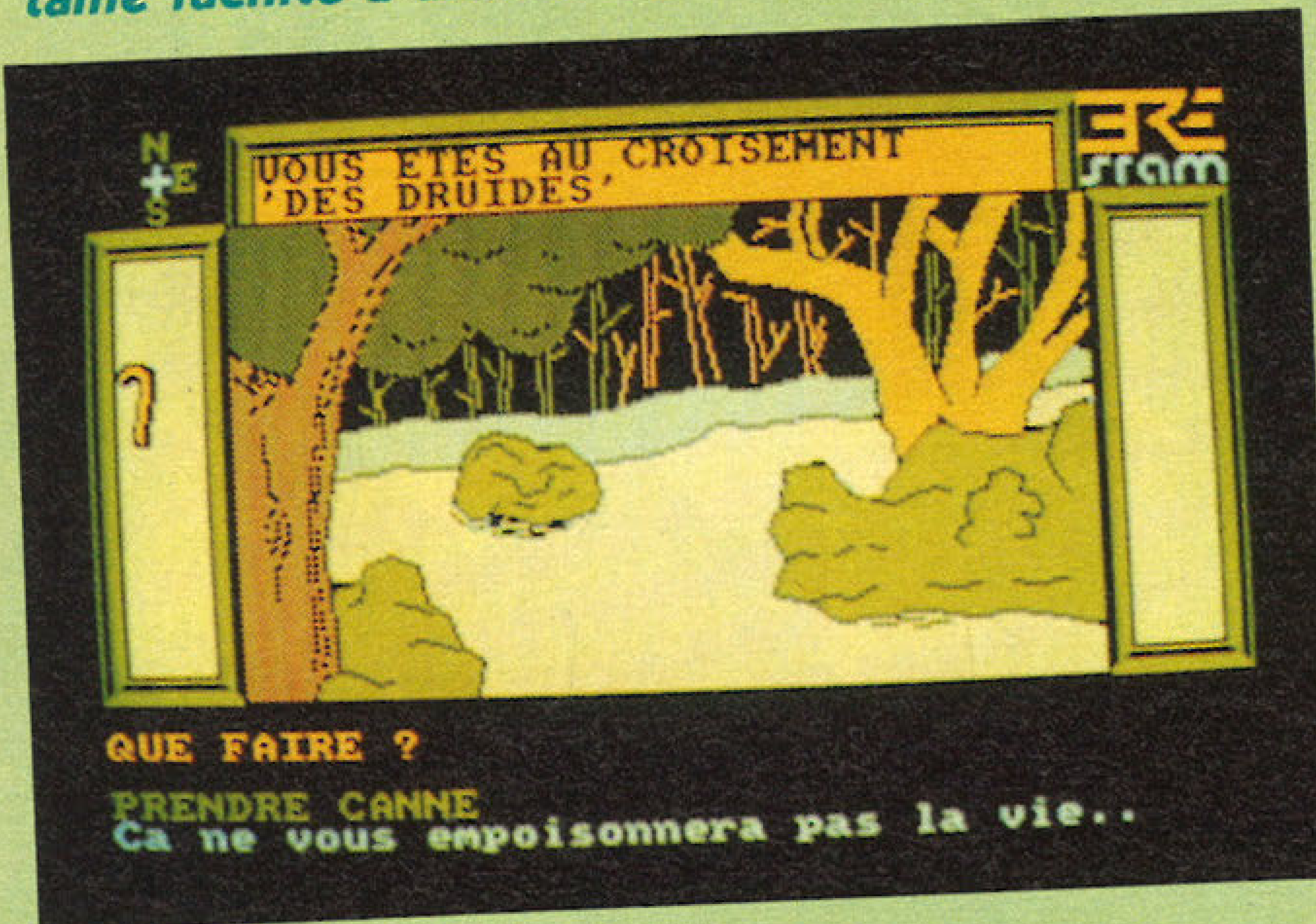


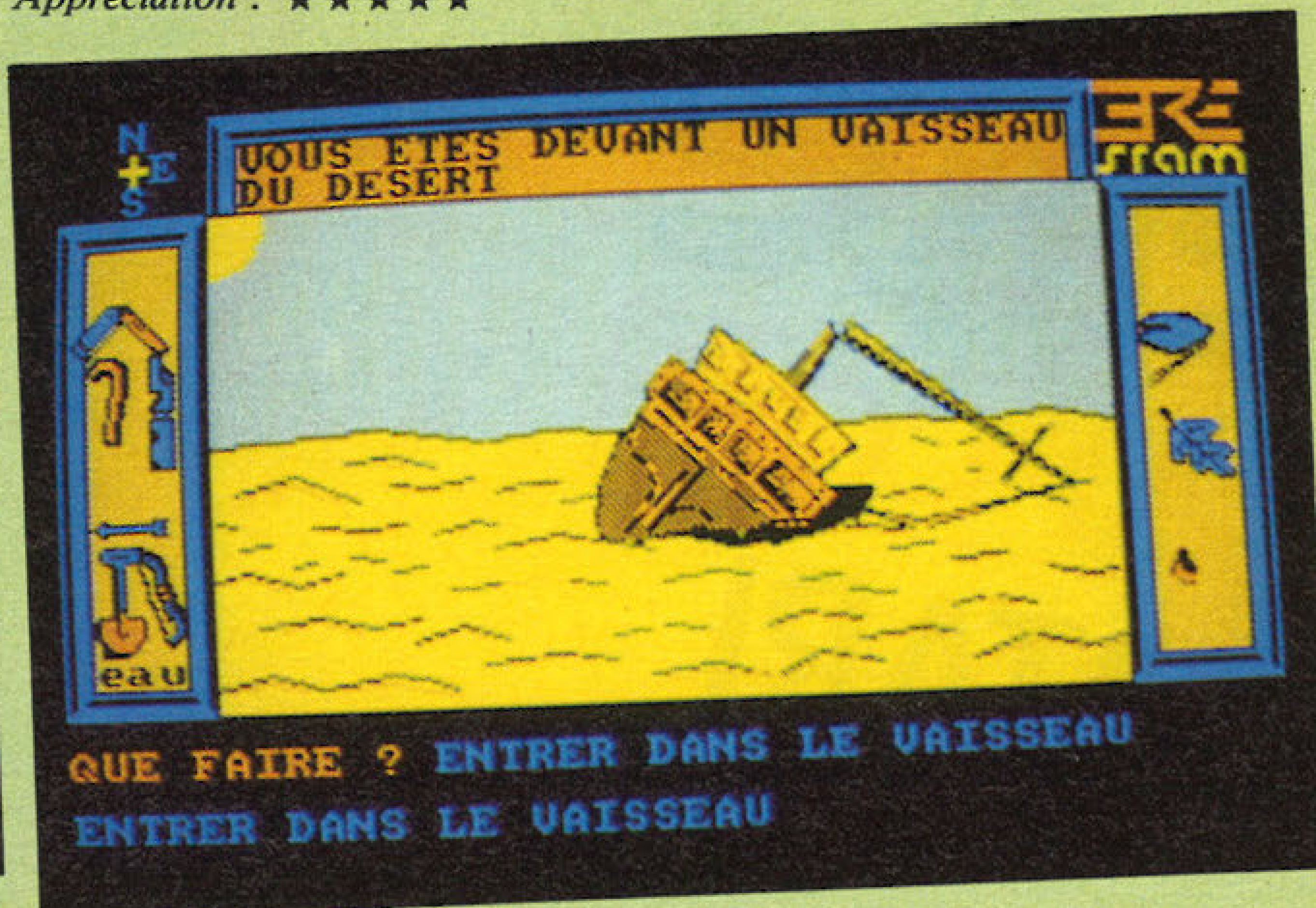
Encore un jeu d'aventure graphique, direz-vous... Il est certain que l'aventure graphique fait aujourd'hui recette, le domaine de l'arcade "original" ayant tendance à s'essoufler. Toujours est-il que parmi les produits proposés, il en est de bons, de très bons et de pas bons du tout. Sram, très classique de par la conception de son scénario, fait partie de la première catégorie : il est bon, c'est-à-dire que l'utilisateur prend beaucoup de plaisir à jouer même si l'on peut reprocher une certaine facilité à arriver à la solution.

SRAM

Éditeur : Ere Informatique
Distributeur : Fil
Genre : aventure/graphique
Support : disquette seulement
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★★







Le scénario

Comme d'habitude l'action se passe aux confins de l'univers, au-delà de la quarante-huitième galaxie, sur l'obscure planète Sram du troisième système... Rien de très original. Là où le scénario commence à prendre du "piquant", c'est qu'au début de l'aventure votre but est non fixé... Vous partez à l'aventure, sans trop savoir ce que vous devez chercher, retrouver et faire. A vous de le trouver par rapport à l'introduction qui vous est proposée. On vous rappelle que sur Sram, le pauvre Egres IV — souverain de cette planète — ses fils, Civodul et Salocin croupissent dans des prisons infâmes tandis que le Grand Prêtre Cinomeh a pris le pouvoir... Maintenant à nous de jouer !

Le jeu

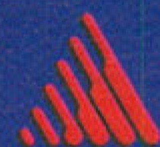
Conçu et magistralement "interprété" par Serge et Ludovic Hauduc ainsi que Jacques Hemonic, le jeu commence par un sempiternel écran de présentation (très réussi) accompagné d'une musique entraînante et rythmée qui, si elle "déraille" parfois au niveau du tempo, sait se rattraper. Trois drapeaux viennent alors occuper l'écran pour vous permettre de choisir votre option linguistique. Ceci étant fait, le jeu démarre... "Lichtung des Hinkelsteines, was tun ?... Warten Sie bitte... You are in a clearing, there's a standing stone... Please wait..." vous vous retrouvez donc, dans la clairière du vieux menhir et l'ordinateur vous demande ses premières instructions. L'écran est clair, bien conçu et agréable à regarder. Si vous avez pris la peine de regarder les instructions de jeu, vous savez que des indices, sur votre mission, sont éparpillés tout au long de votre voyage, pour vous faire découvrir le but ultime de l'aventure. Il faut donc y aller franchement, en gardant à l'esprit que si vous êtes vraiment bloqué, l'ordinateur consentira (peut-être) à vous aiguiller si vous sollicitez de sa part une aide, si vous criez au secours ou "help" !
L'analyseur syntaxique de ce jeu est puissant. Il comprend les phrases conjuguées et dispose de touches préprogrammées (flèches directionnelles) pour vous éviter la saisie au clavier de mots trop répétitifs (Nord, Ouest,...). Cet analyseur syntaxique possède des petites originalités que nous verrons dans le paragraphe du même nom (ne soyez donc pas si pressés !).

Le graphisme

Celui-ci est très soigné. Le passage d'un lieu à un autre se fait très rapidement. Les couleurs sont très agréables, les tramés très réussis et les décors ont été conçus pour que vous puissiez repérer de petits détails utiles à la suite (arc à ramasser, etc.). Une belle réalisation graphique donc.

Bon !

Une question me brûle les lèvres, curieux impénitent que je suis, et elle s'adresse directement aux créateurs du jeu : "Qui sont Claude et Nicolas ?" Ceci était une remarque à l'usage de la vie privée des auteurs mais nous introduit à un trait principal du jeu, lequel lui confère beaucoup de charme : l'humour. Prenez par exemple les noms des personnages de cette aventure et essayez de jouer aux anagrammes avec les noms des auteurs (nous vous les avons donnés...), peut-être aurez-vous alors la preuve que ce jeu, s'il est d'excellente qualité, est truffé de touches d'humour sans se prendre au sérieux. Nous avons parlé de l'interpréteur syntaxique puissant... Ne comptez pas sur nous pour vous donner dans la rubrique "HELP" la liste du vocabulaire assimilé par le programme : il comprend toutes les grossièretés, même les plus horribles. Autre originalité : essayez, si vous êtes dépité, de l'insulter ! De plus, tout au long de la partie, l'ordinateur vous fera des commentaires sur vos actions et vos décisions. Il en fera d'ailleurs d'autres (du style : "Essayez au moins quelque chose" ou "vous semblez manquer d'idées") si vous tardez à jouer... Ce jeu possède beaucoup d'humour parfois, au niveau du vocabulaire, des réparties comme des actions, à la limite du loufoque...
Sram est vraiment un jeu très agréable à utiliser. Il possède de réelles qualités qui le rendent indispensable à tout amateur d'aventure, même si un aventurier chevronné en vient assez rapidement à bout. Les options linguistiques peuvent alors avoir leur utilité : si vous avez réussi en français, essayez donc de triompher en langue anglaise ou allemande !

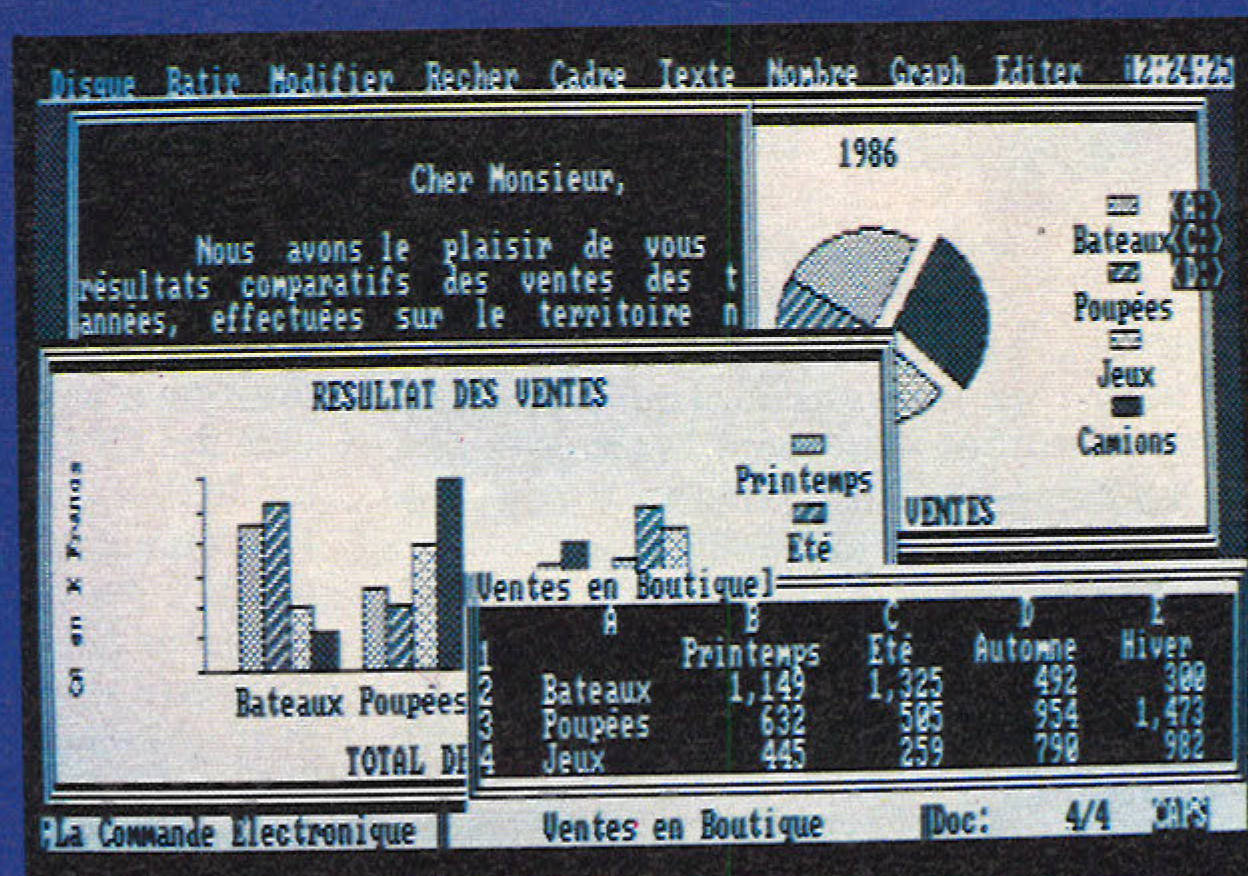


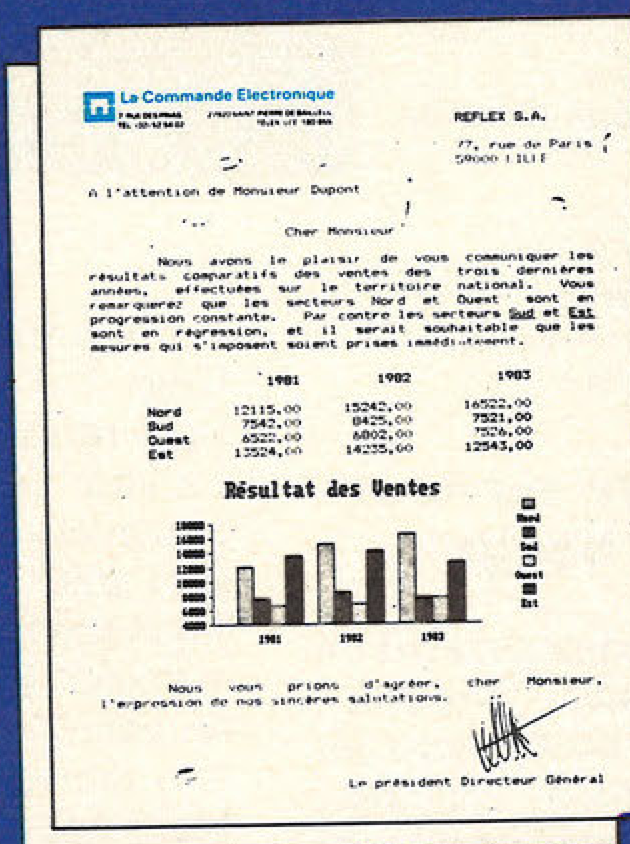
ASHTON·TATE

FRAMEWORK PREMIER



LE ROI DES
LOGICIELS





Traitement de texte, Fichier, Mailing, Tableur, Graphique et Table des matières pour

AMSTRAD

PC 1512

et compatibles

FRAMEWORK PREMIER comprend les fonctions : traitement de texte, fichier, mailing, tableur, graphique et accès DOS. L'ensemble est coordonné par une table des matières électronique et un cadreur pour réaliser des cadres à trois dimensions. Vous pouvez composer votre écran pour réaliser simultanément par exemple un texte, un tableau et le graphique associé. Votre composition sera éditée sur votre imprimante.

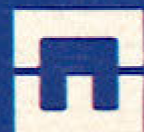
dBASE II PC est le complément idéal de FRAMEWORK PREMIER. Les bases de données de dBASE II PC sont entièrement compatibles avec FRAMEWORK PREMIER et vous permettent ainsi de disposer d'un important volume d'informations à partir duquel vous réaliserez vos mailings, étiquettes et statistiques avec graphiques.

Une disquette de démonstration de dBASE II PC est fournie avec FRAMEWORK PREMIER.

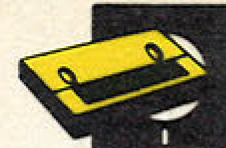
990 F (HT)

Distribué par :

AMSTRAD
INTERNATIONAL



La Commande Electronique



XARQ

Éditeur : Activision
Distributeur : Simon Dunstan
Genre : arcade
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★

Nik-Nik tire sur tout ce qui bouge

Vous voilà aux commandes d'un hors-bord nommé 'Nik-Nik', voguant sur les océans sans fin de la planète Xarqon. 'Qu'y fais-je' vous demandez-vous sans doute, et dans quelle galère (non, hors-bord !) suis-je encore tombé ? Vous ne vous souvenez donc plus de la terrible mission qui vous a été confiée par la « Coopérative des Planètes Unies ? » Je m'en vais donc vous rafraîchir la mémoire.

La base 'XARQ', établie il y a trente ans par la Coopérative, a subi une défaillance dûe aux vagues ravageuses sur le silicone et l'acier. Le réacteur central est déchaîné !

— « Sauvez-vous ! vous a dit le Maréchal Chef Supérieur de la Coop, — Sauvez l'univers ! » Puis il a flanqué votre bâteau de laser, de missiles téléguidés, de lance-grenades, de grenades sous-marines et a ajouté, l'œil allumé par la responsabilité universelle, le sens de l'honneur et ce je ne sais quoi qui caractérise tout Maréchal Chef Supérieur :

— « Tirez, Sergent ! Tirez sur tout ce qui bouge ! »

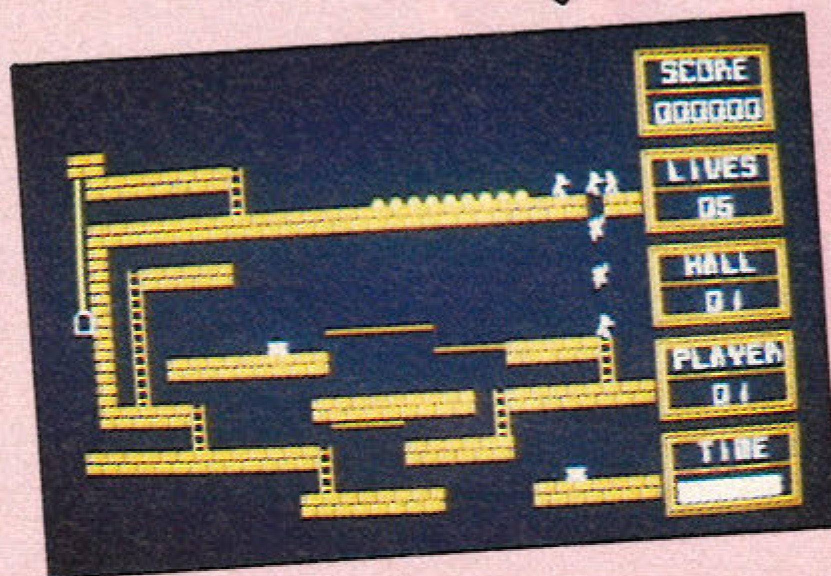
Attention un Spectrum peut cacher un Amstrad

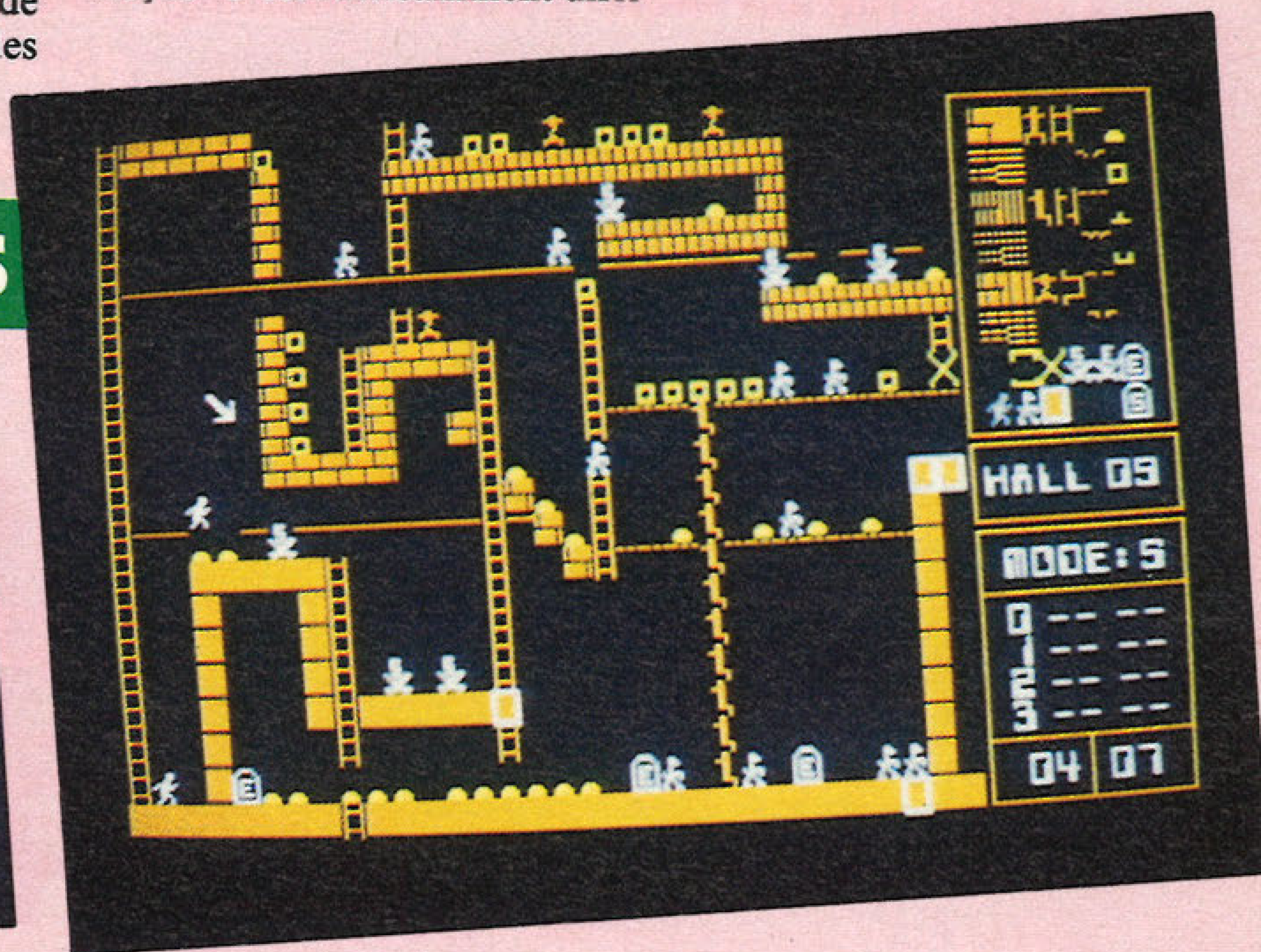
Les amateurs de jeux d'arcade, qui aiment que ça tire et que ça fasse du bruit, ne seront pas déçus. C'est suffisamment difficile pour intéresser tous les petits génies de la manette. La réalisation est moyenne. Le jeu a été conçu sur Spectrum et la transposition n'utilise pas les possibilités des CPC. Un Amstrad, en mode 0, a 160 pixels de large. Pourquoi ne pas utiliser tous ces pixels ? Au contraire du Spectrum, sur Amstrad chaque pixel peut être colorié indépendamment. Alors pourquoi ne mettre aucune nuance dans le tableau de bord ? Ah ! l'adaptation !

Patrick Yoann

MINES DU ROI AQUANTUS

(HALL OF GOLD)



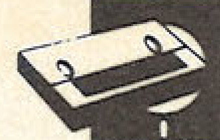


Éditeur : Ariolasoft
Genre : arcade
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★

Après avoir déjoué de nombreux pièges de la jungle, vous découvrez enfin les grottes de marbre du Roi Aquantus, lequel repose dans un tombeau rempli de richesses. Ayant bravé tant de dangers, l'or excite votre convoitise et vous n'hésitez pas à ignorer votre conscience pour devenir pilleur de tombeau... Mais la tâche vous sera rendue difficile par de nombreux pièges qu'il vous faudra éviter et des momies errantes auxquelles vous devrez échapper.

Ce jeu d'arcade d'Ariolasoft n'est sûrement pas le meilleur de la collection. Les graphismes sont corrects, sans plus, les bruitages sont réduits à leur plus simple expression et la rapidité n'est pas très convaincante. En fait, ce jeu qui est une course poursuite à travers des étages reliés par des échelles et cordages deviendrait vite lassant sans la possibilité intéressante de créer et de jouer avec vos propres tableaux. Le graphisme souffre de quelques faiblesses notamment au niveau de la gestion des collisions : vous aurez la rage de vous voir perdre alors que votre héros se trouve encore à quelques millimètres de ses poursuivants...

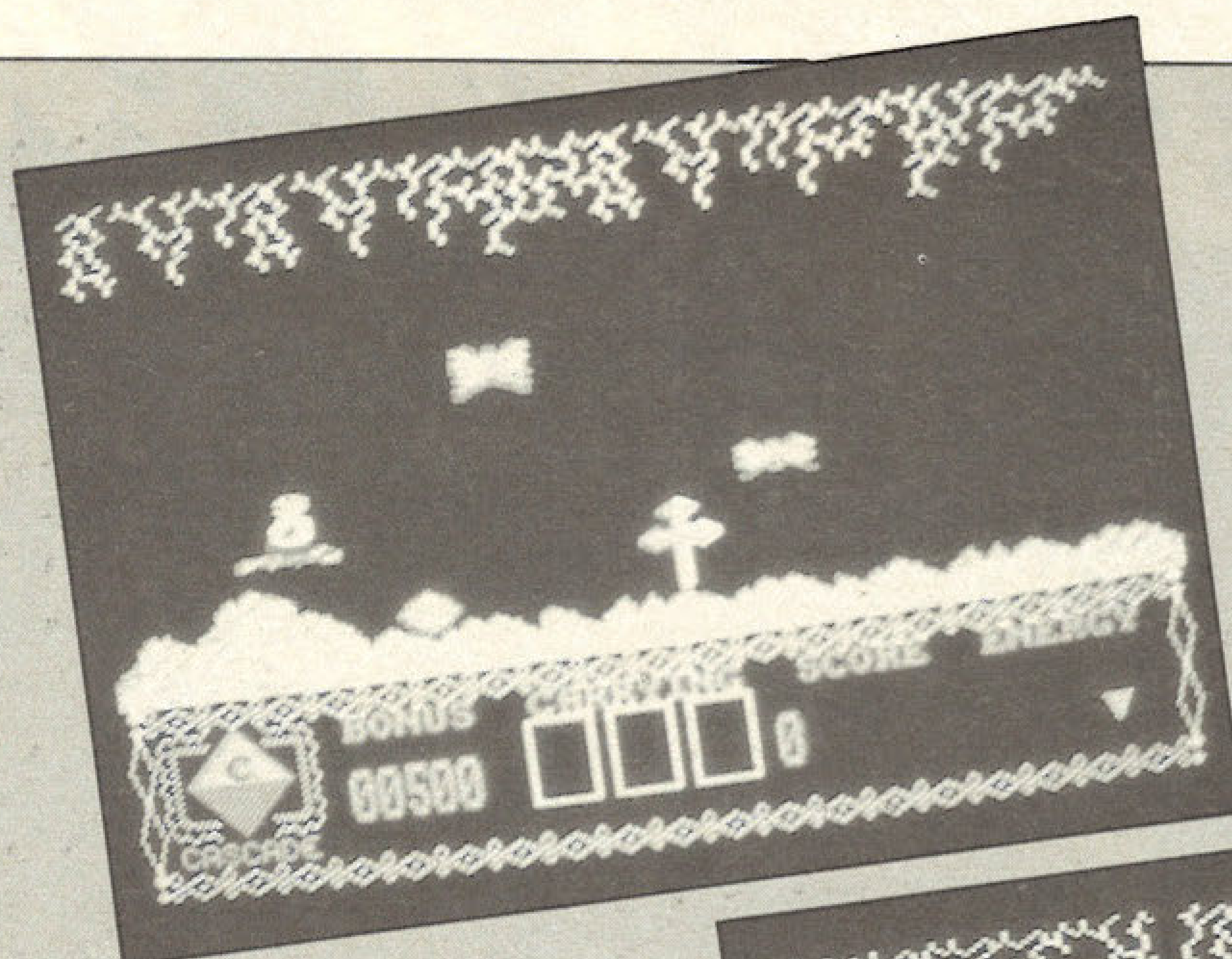
L'ensemble est accompagné d'un mode d'emploi en français et reste dans une bonne moyenne. Les nostalgiques de l'informatique du passé auront la joie de retrouver un « Lode Runner » adapté pour leur Amstrad. A voir et à essayer avant d'acheter.

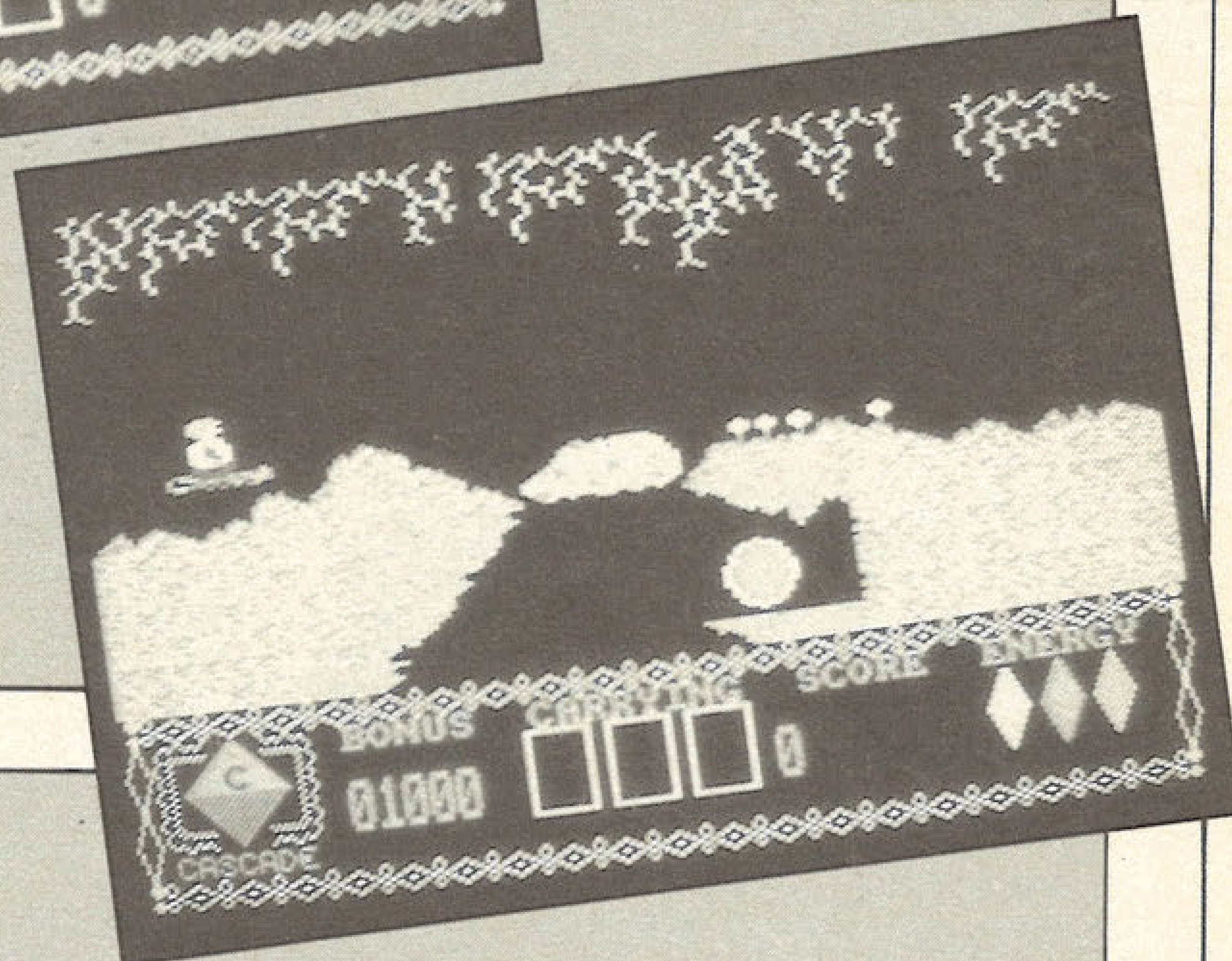


QUESTOR

Éditeur : Cascade games
Genre : aventure/arcade
Support : cassette/disquette
interêt : ★★★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

Vous devez découvrir la clé géante qui ouvre la porte des catacombes dans les profondeurs desquelles se trouve enfermée la fille du Nawab. pour vous déplacer allègrement à l'intérieur des catacombes, vous devez tout d'abord vous munir de l'objet correct en le survolant, confortablement installé sur votre tapis magique et en appuyant sur le bouton feu. Graphisme moyens, musique à la Boulder Dash, mais un jeu somme toute assez amusant.

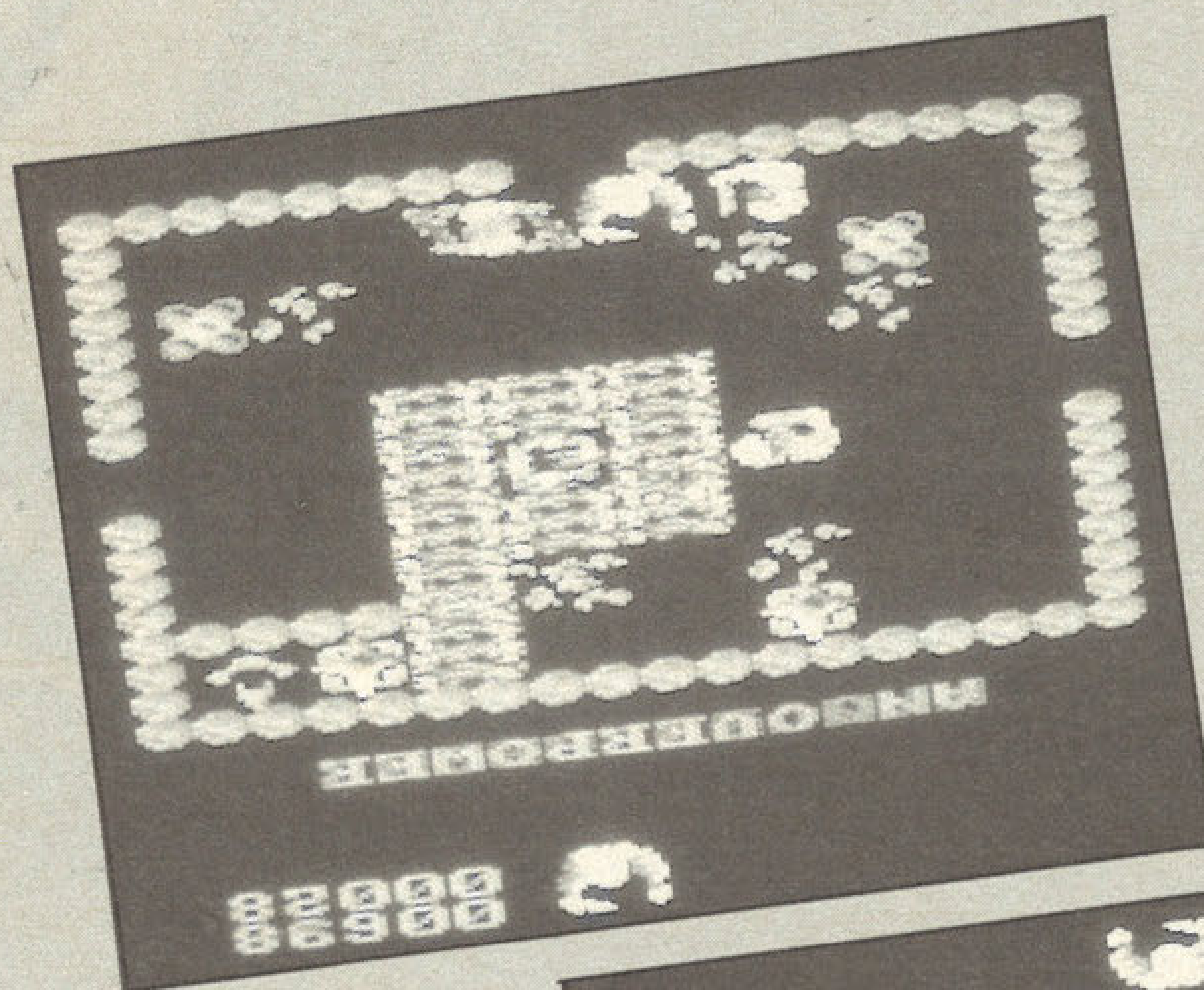


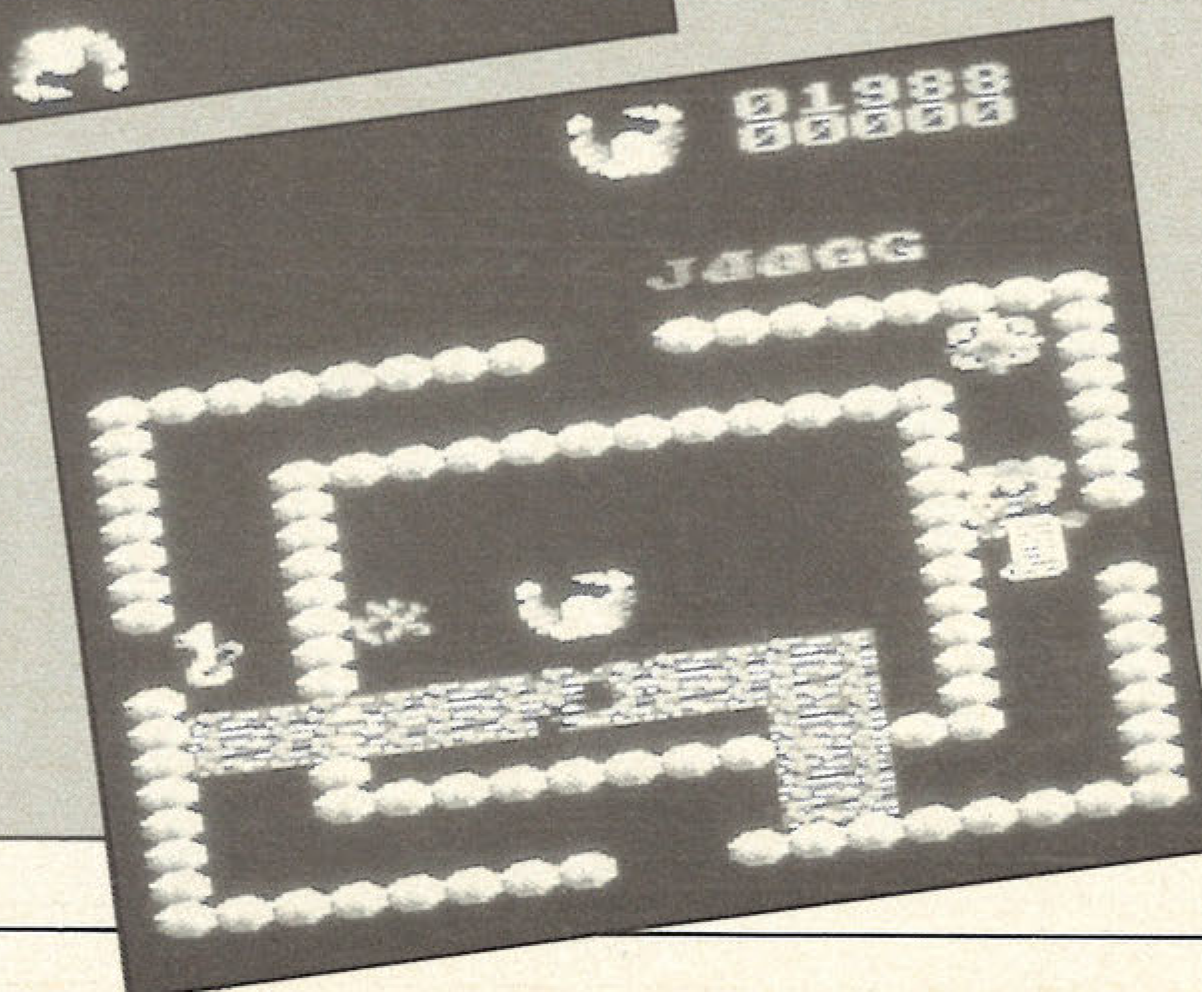


STORM

Éditeur : Mastertronic
Genre : aventure/arcade
Support : cassette
Intérêt : ★★
Graphisme : ★
Difficulté: ★★
Appréciation : ★★

Le funeste magicien Una Cum a capturé Corinne, femme du prince Storm et l'a emprisonnée dans son antre souterrain pendant qu'il parcourt le pays à la recherche d'une boîte de Pandôre nommée ''la Peur''. Storm a obtenu l'aide de son vieil ami le magicien Agravain qui connaît en détail le repaire d'Una Cum ainsi que ses secrets. Vous devez donc aider Agravain à collecter trois broches (autour desquelles est entouré un serpent), afin d'ouvrir la porte du laboratoire où est détenue la jeune femme. Les graphismes très moyens et les commandes uniquement au clavier font que le jeu devient vite lassant et ceci, malgré un scénario au premier abord assez original. Storm n'est pas cher, mais pourrait être nettement mieux.





Branchez votre CPC grâce à M.A!

NOUVEAU

PRÉSENT A AMSTRAD EXPO du 21 au 24 novembre 1986 LA VILLETTE



COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC

Un Amstrad, un téléphone, un modem: voilà la combinaison gagnante pour entrer de plein pied dans la télécommunication entre ordinateurs, autrement dit la télématique. Cet ouvrage aborde l'aspect théorique, depuis le fonctionnement d'une interface RS 232 jusqu'à la norme Videotex en passant par une description détaillée du fonctionnement du Minitel. Le côté pratique figure également en bonne place avec la description détaillée d'une interface série, d'un modem et d'une interface RS 232/Minitel.

Bien que s'adressant essentiellement aux possesseurs d'Amstrad CPC, ce livre sera également d'une grande utilité aux utilisateurs d'un PCW.

Tome 20 – Réf.: ML 151 – Prix: 149 F.

TOUT SUR LE LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD.

Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec l'AMSTRAD CPC 6128 (664) ou l'AMSTRAD CPC 464 et le FLOOPY DDI-1 ! Ce livre vous fournira de nombreuses informations et de précieux conseils ainsi que les listings d'utilitaires ultra-performants comme un MONITEUR DISQUE, une GESTION DE FICHIERS RELATIFS... Vous trouverez également le LISTING du DOS commenté, la description électronique de l'appareil et une gestion de fichier complète. De nombreux exemples accompagnent chaque chapitre.

Aperçu des différents sujets traités :
- Tout sur les fichiers séquentiels
- Listing d'une gestion de fichier
- Explication des messages d'erreurs
- Gestion de fichiers relatifs (!)
- Listing du DOS commenté
- Programmation des contrôleurs
- Moniteur-Disque
- Gestionnaire de Disque
- Programmation en Assembleur
- Utilisateur de CP/M

Ce livre est le must absolu pour tous les heureux possesseurs d'un AMSTRAD.

Prix : 149 F TTC
Réf. : ML 127



Réf: ML 227

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél.: (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DÉSIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP.

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.

Nom, Prénom ____

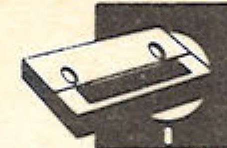
Adresse ____

Ville ____ C.P. ____

+ 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé.

Date et signature

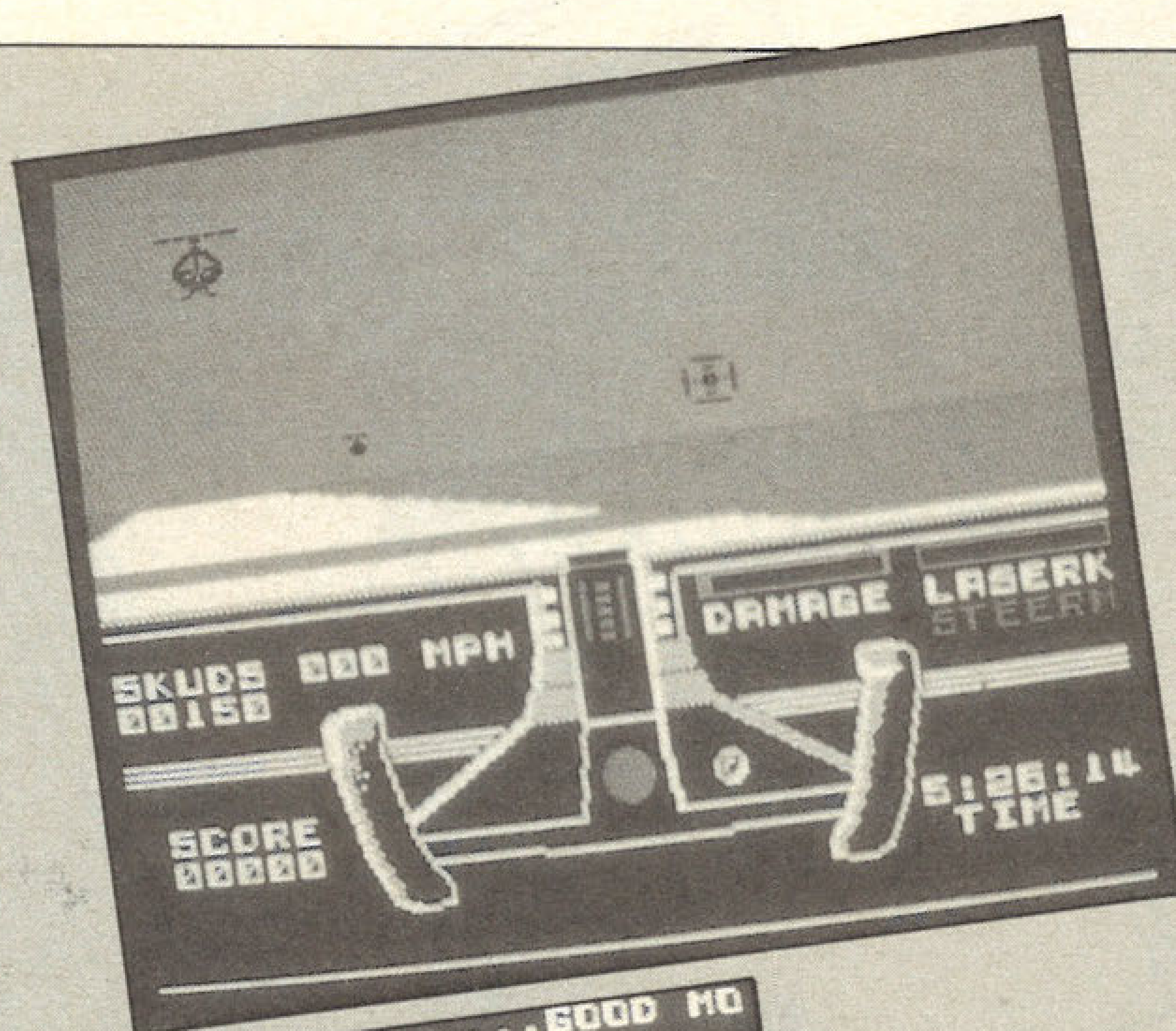
AMS-16

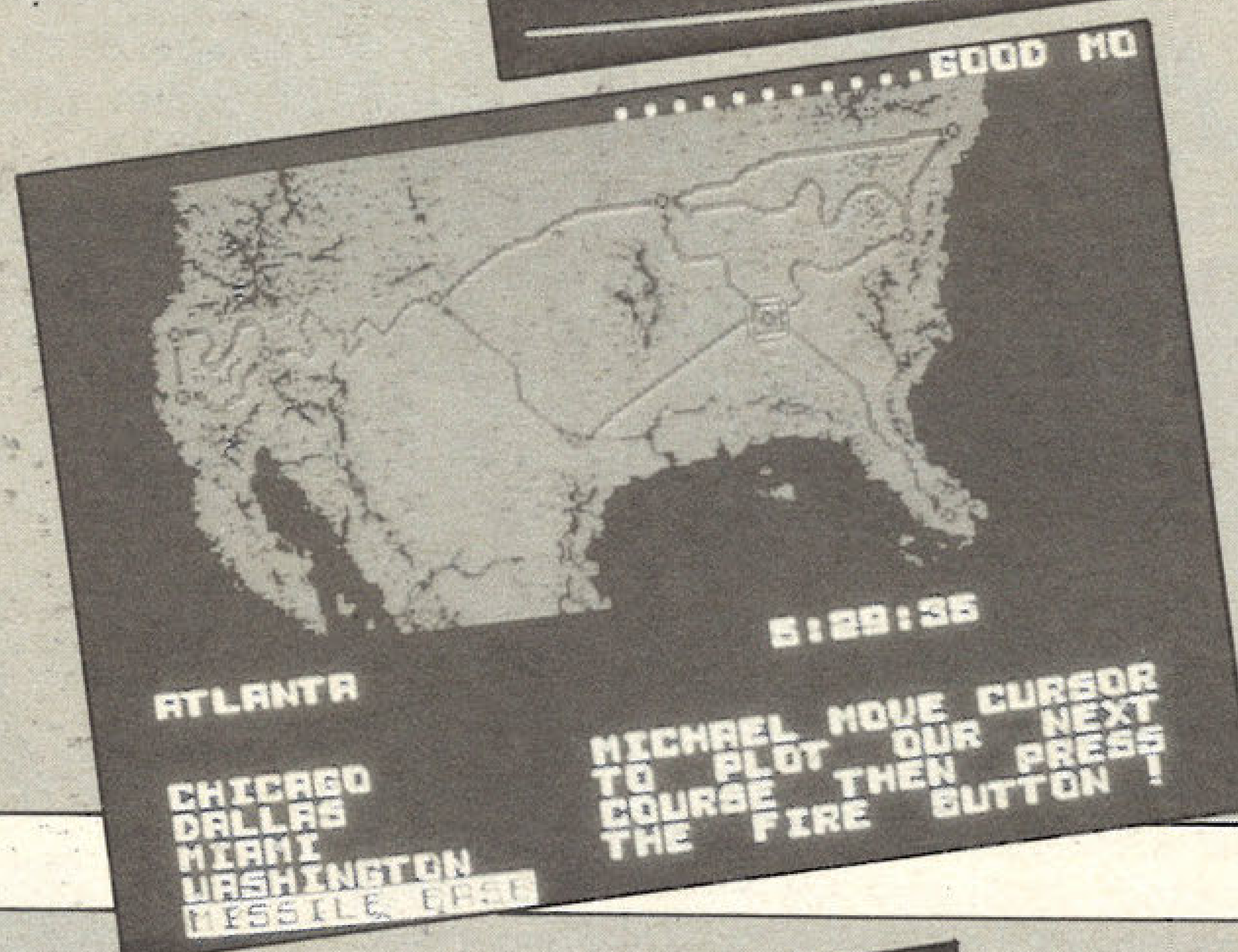


KNIGHT RIDER

Éditeur : Ocean Software
Genre : aventure/arcade
Support : cassette/disquette
Intérêt : ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★
Difficulté : ★ ★
Appréciation : ★ ★ ★

Michael Knight (c'est vous...) à bord de son fantastique engin équipé d'un ordinateur ultra sophistiqué appelé K.I.T.T. devra résoudre l'un des quatre complots qui lui sont proposés. Pour cela, vous devrez choisir sur une carte des Etats-Unis proposant cinq villes, d'où débutera votre aventure. En fait, il s'agira pour vous, soit de piloter la voiture tandis que K.I.T.T. votre compagnon de fortune, se fera une joie de détruire les hélicoptères ennemis, soit d'échanger les rôles à votre convenance. Ce jeu assez bien réalisé, conviendra certainement à nombre d'entre vous qui rêvent de devenir le preux chevalier du feuilleton télé.

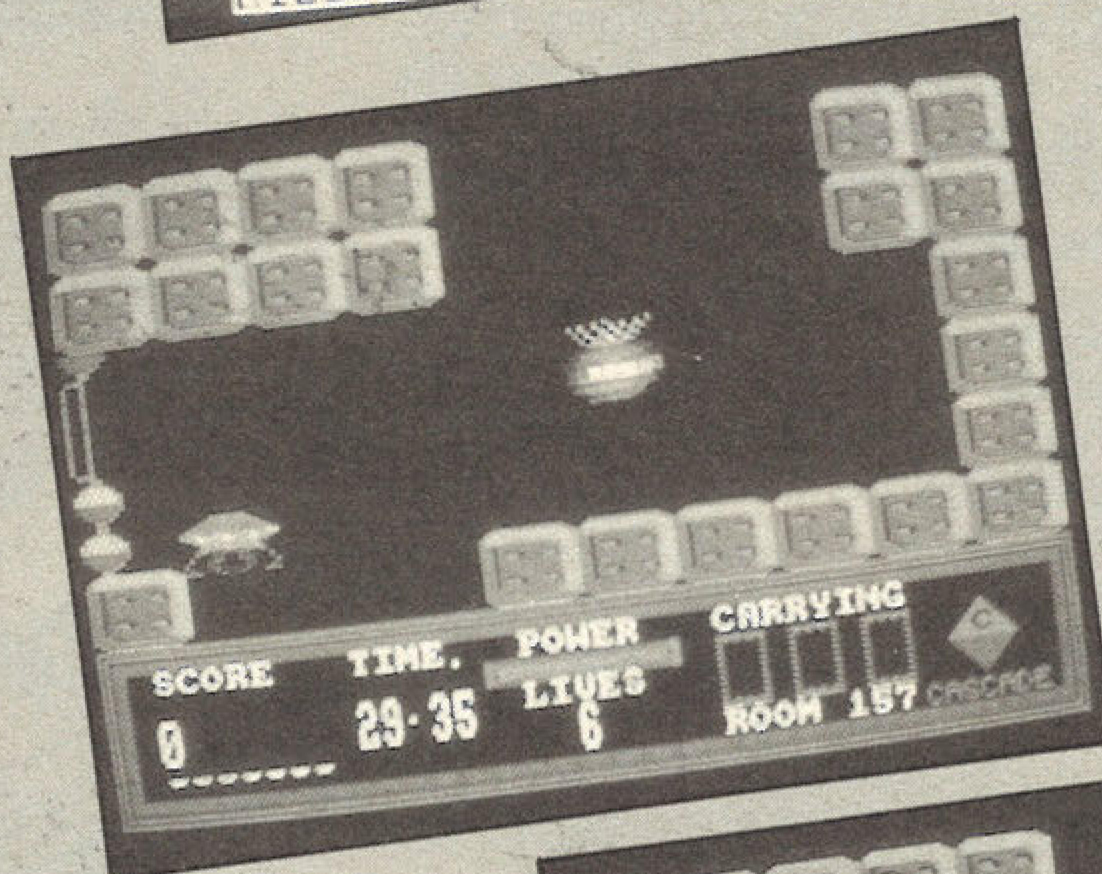


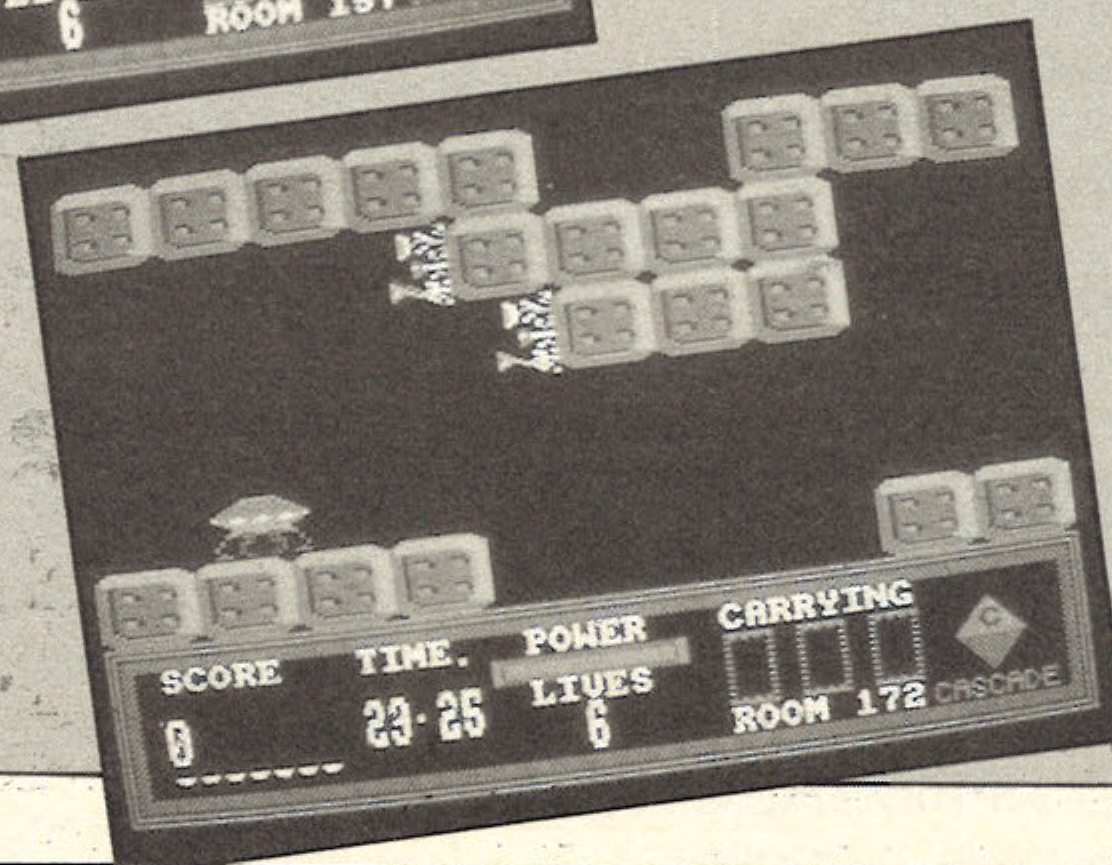


ACTIVATOR

Éditeur : Cascade gammes
Genre : aventure/arcade
Support : cassette/disquette
Intérêt : ★ ★
Graphisme : ★ ★
Difficulté : ★ ★ ★
Appréciation : ★ ★ ★

Trouver les sept barres de combustible (dispersées au travers des écrans) nécessaires pour remettre en action le port spatial d'Antari. Telle sera la mission de l'Activator. Ramassez-les en appuyant sur ''Feu'' et emportez-les à la salle des réacteurs où vous devrez les remettre dans le bon ordre numérique afin de recevoir un bonus. Attention vous ne devez transporter que trois articles à la fois. Malgré un manque d'originalité au niveau des graphismes, ce jeu vous fera tout de même passer un moment agréable.





AMSTRAD EXPO

21 au 24

NOVEMBRE 86

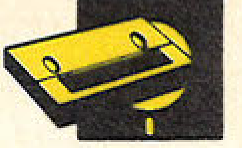
TOUT L'ENVIRONNEMENT DE VOTRE ORDINATEUR FAMILIAL AMSTRAD
PRESENTATION DU NOUVEAU COMPATIBLE PC AMSTRAD





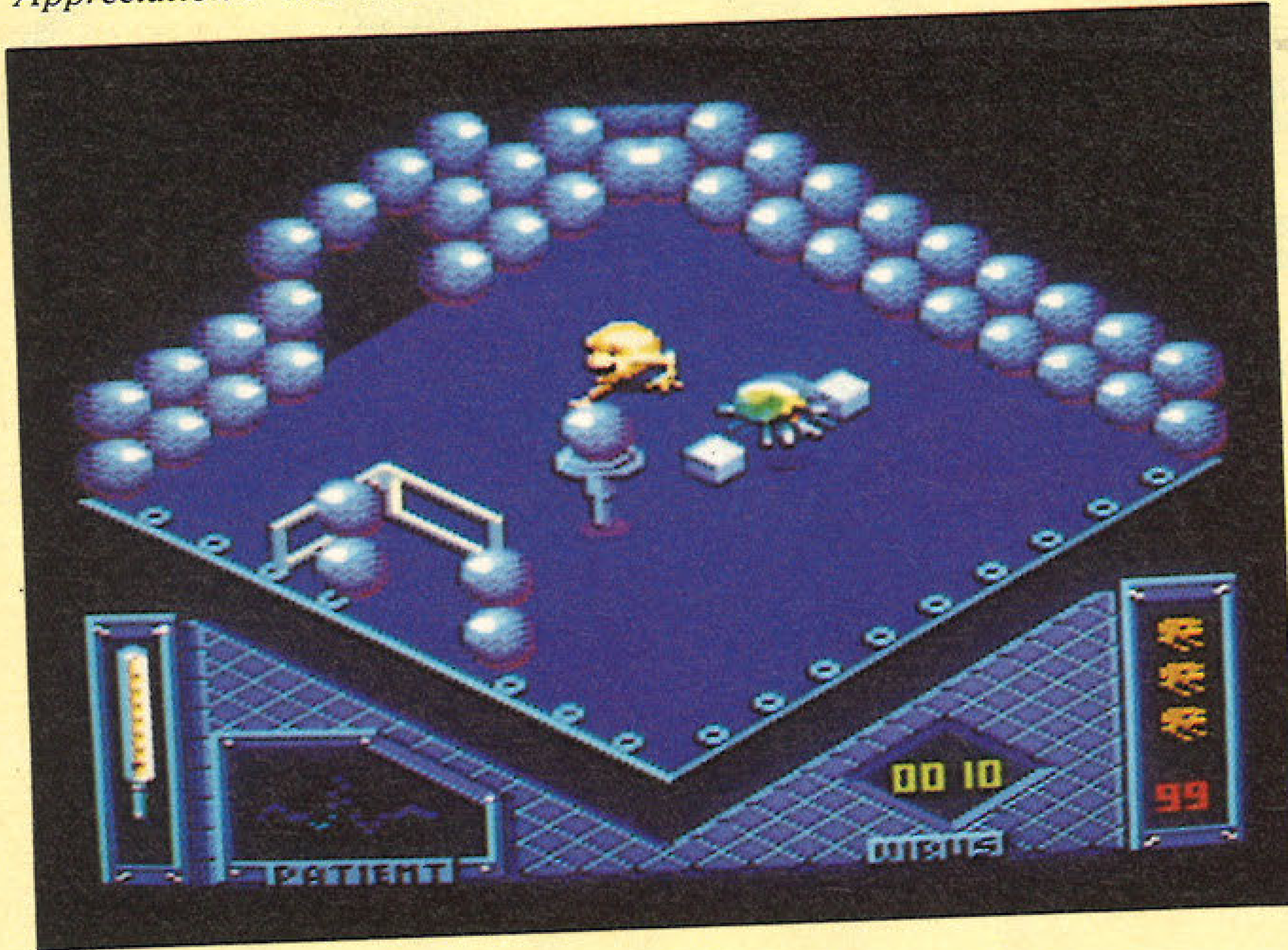
Lundi 24 : journée professionnelle

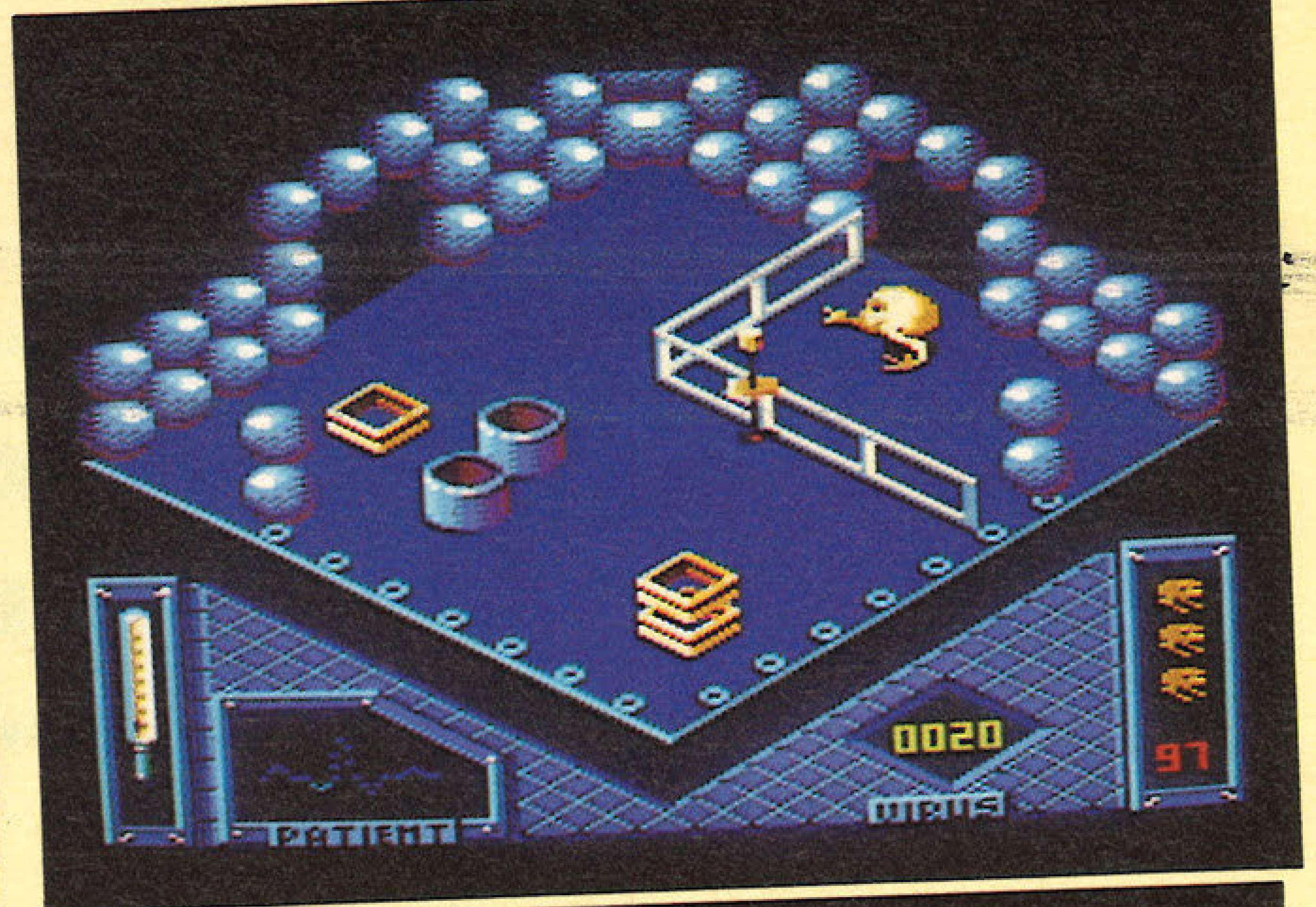
Tous les jours de 10 H à 19 H

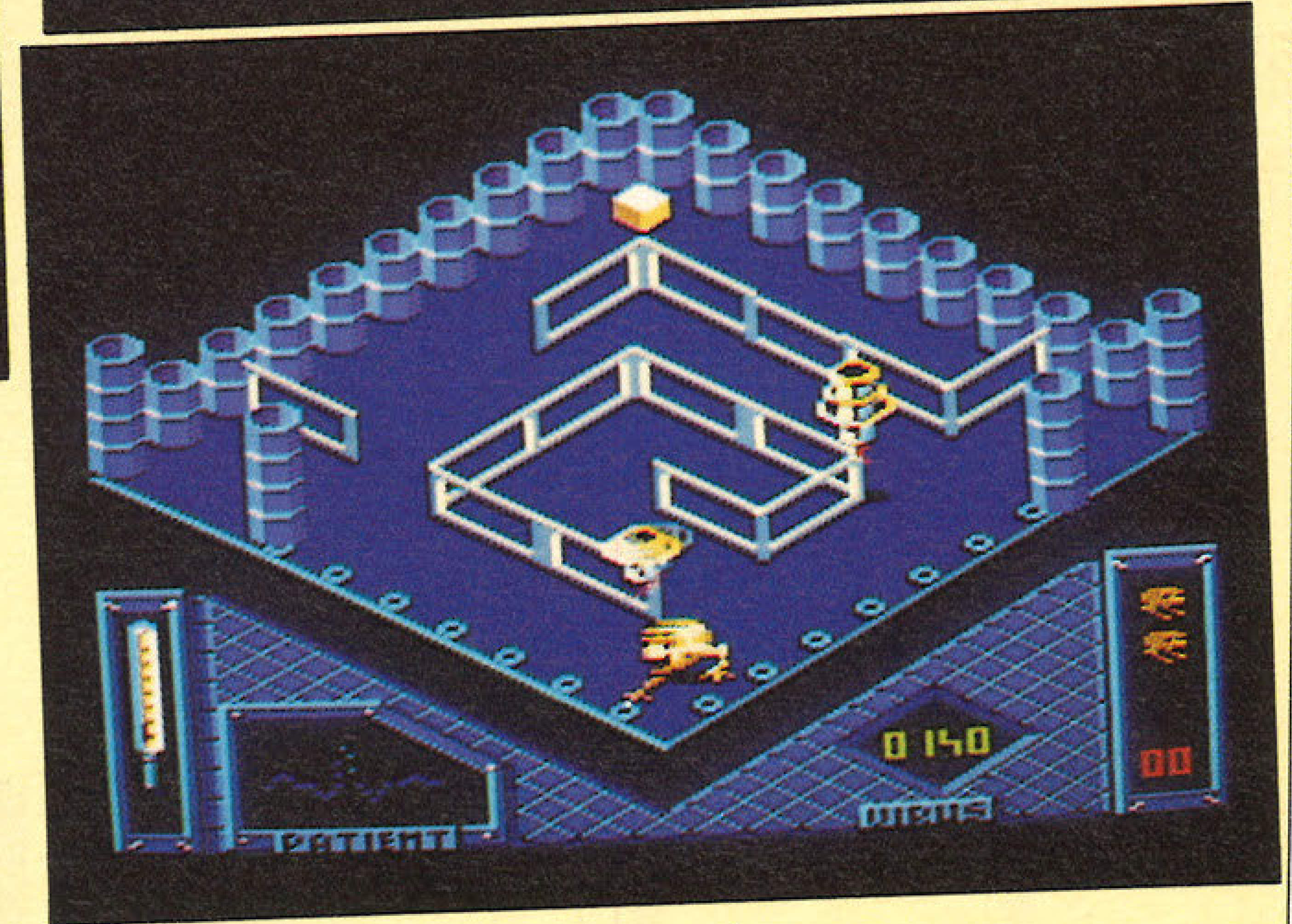


Éditeur : Loriciels
Genre : arcade
Support : cassette/disquette
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★

BACTRON







"Où y'a des gênes, y'a pas de plaisir" me direz-vous. Eh bien si, la preuve. Voici BACTRON, personnage sympathique qui malgré son apparence bonhomme et ses faux airs de E.T. et de PAC-MAN (serait-ce qu'Hollywood nous cache quelque chose...), n'en est pas moins l'ennemi numéro 1 des virus qui vous dévorent.

Une gentille présentation, une musique plus que rythmée, et hop, en l'espace d'un battement de cœur qui, sait-on jamais sera peut-être le dernier, vous voici transporté dans le monde haut en couleurs de notre nouvel ami et héros.

Jusqu'à ce jour, BACTRON a toujours su se débrouiller seul mais les maladies ne sont plus ce qu'elles étaient (vous savez ce que c'est, la pollution et tout et tout...), et notre antibiotique particulier a de plus en plus de mal à se faire respecter. Vous devez donc lui apporter votre concours et le guider vers les enzymes (petits cubes jaunes) afin qu'il les délivre et par là même, qu'ils guérissent enfin de tous vos maux... Quoi de plus facile me direz-vous ? Eh bien non ! "Cause qu'il y'a des staphylomachins et autres bestioles qui vont tout faire pour vous z'en empêcher en pompant l'énergie d'votre copain". De plus le parcours est semé d'embûches (barrières) qu'il vous faudra contourner si vous voulez parvenir à votre but. Ceci dit, étant donné votre état de santé — oh combien critique ! — vous faites l'objet d'une surveillance continuelle au niveau de votre température ainsi que de vos pulsations cardiaques. BACTRON quant à lui dispose de quatre vies et d'un compteur d'énergie. Il meurt à chaque fois que le compteur parvient à zéro. Ce qui bien entendu n'arrange pas vos affaires : jetez plutôt un coup d'œil sur le thermomètre..

Il vous faudra donc user de beaucoup de finesse et d'habileté pour faire cheminer BACTRON au travers des groupes de virus (aussi bizarres les uns que les autres), qui jalonnent votre parcours. Vous pourrez utiliser au maximum le souffle salvateur (barre d'espace ou bouton feu) dont dispose BACTRON, pour repousser temporairement vos ennemis communs. Attention, un virus pouvant en cacher un autre, vous serez certainement forcé au cours de vos pérégrinations de les côtoyer d'un peu trop près, soit pour passer à un autre écran, soit pour réveiller un enzyme "flemmardant" à proximité. Un conseil, faites vite, l'énergie de BACTRON s'épuise rapidement et souvenez-vous que votre vie en dépend... Surtout ne craignez pas la mort lente. Avec BACTRON c'est du "vite fait, bien fait", la température atteint les 42° et pouf, adieu tout le monde. Je peux vous en parler en connaissance de cause, je suis mort et ressuscité au moins dix fois en une demie heure..: (Je vais certainement détenir un record)...

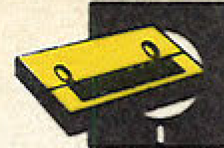
Rassurez-vous, je m'en suis bien tiré. La preuve, "j'vous écris c'te p'tite bafouille" et malgré toutes ces morts sur ordonnance, j'ai quand même trouvé le moyen, chose rare par les temps qui courent, de passer un très bon moment devant mon C.P.C.

Vous avez dit réalisme ?

Si vous vous attendez à nager dans l'hémoglobine avec ce logiciel, vous serez certainement déçu. BACTRON n'a pas de prétention scientifique et ne se soucie pas d'un réalisme primaire qui ne serait d'ailleurs pas de mise ici. Les décors ainsi que les antagonistes sont aussi loin de la réalité que faire se peut, (après tout, ce n'est qu'un jeu !) mais l'harmonie des couleurs, (beaucoup de bleu) les rend très attrayants.

Tout dans ce jeu, de l'originalité du scénario jusqu'à la musique d'introduction en passant par la rapide succession des plans ainsi qu'un parfait scrolling et bien que ce ne soit pas le jeu de l'année, font que selon moi, BACTRON doit faire partie de votre pharmacie, heu, pardon, votre logithèque. Malheureusement ce premier soft antibiotique (antimorosité) ne sera certainement jamais remboursé par la S.S. ... Il me paraitrait néanmoins justifié qu'il soit pour le moins "déclaré d'utilité publique"...

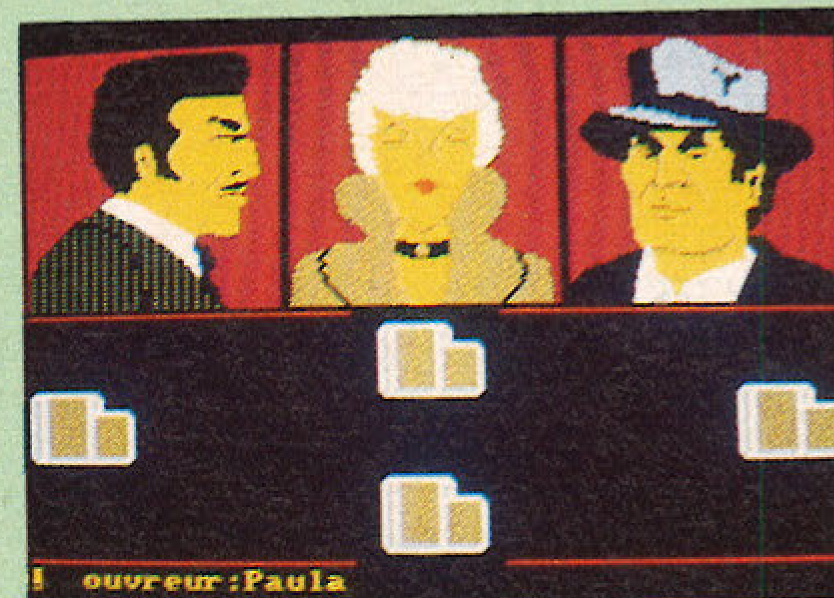
Georges Brize



TENSIONS









Éditeur : Ère Informatique
Distributeur : Fil
Genre : simulation de poker
*Intérêt : ******
*Graphismes : ******
*Difficulté : ****
*Appréciation : ******

Elle traversa la salle en ondulant, faisant sur son passage hurler les ivrognes, loucher les plus timorés, dérailler les mélodies distillées par le piano-blues et même briller une lueur de convoitise dans l'œil-dollar des flambeurs assis à la table de jeu. L'air était moite, il devint étouffant et les chemises humides sentirent passer un frisson fugitif : les joueurs aux traits déformés par des heures d'attention et de bluff sous une lampe incandescente, de sous laquelle montaient de lourdes volutes de fumées, se retournèrent vers moi... Debout, indécis, un peu paumé le regard fixé sur cette superbe créature, je m'installai à la table de jeu, tirant vers moi le dossier incliné d'une place laissée vide. La partie allait commencer, torride...

Un poker d'enfer

Tensions est, vous l'aviez sûrement deviné, un jeu de poker graphique mêlant intérêt de jeu et appel à vos bas instincts... En effet, le poker traditionnel se double d'un strip-poker animé. Aie, aie, aie le déhanché incendiaire ! L'animation est superbement réalisée, le suspens astucieusement entretenu. Ce qui vous est communément présenté donne furieusement envie d'en voir plus ! Seulement voilà... Vous n'êtes pas seul et la totalité de l'animation (bande de vieux cochons au regard déjà envahi par une certaine lubricité !) est réservée aux joueurs qui auront réussi à éliminer les autres participants. Croyez-nous, l'ordinateur est un adversaire tenace, impitoyablement chanceux ou insolemment bluffeur. Pas évident, donc, de parvenir à ses fins (entre autres, déshabiller la dame). Ne vous tourmentez pas si vous avez à passer des heures et des heures pour enfin y arriver : ce jeu de poker est réellement bien fait et très agréable à utiliser. A la limite, le strip-tease est une option (fort agréable, soit !) par rapport à un jeu de poker traditionnel dont l'intérêt se suffit à lui-même...

Le jeu

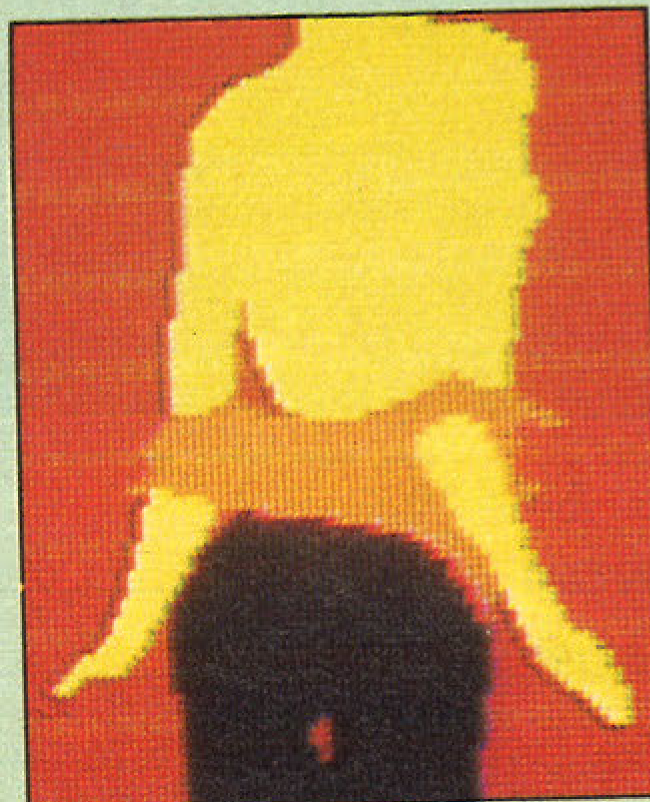
Très souple au niveau du paramétrage, Tensions vous permettra de fixer les critères de jeu qui vous conviennent le mieux. Il permet un choix des partenaires et de leur niveau (moyen/confirmé). Vous pourrez également déterminer le nombre de cartes avec lesquelles vous allez mener cette partie infernale, le montant de la cave initiale, le montant du blind (mise initiale), le mode de distribution des cartes (une par une, deux puis trois, cinq d'un coup ou encore mélange à chaque donne) et enfin trois vitesses de jeu (la plus rapide étant vraiment réservée aux professionnels). Vous pourrez également choisir l'option "partie standard", comprenant quatre joueurs (dont vous et trois personnages gérés par le C.P.C.), un jeu de 52 cartes avec une cave de 100 et blind de 1. Sachez que vous pouvez bluffer l'ordinateur (triche-t-il un peu, on nous a affirmé le contraire mais ce fait est invérifiable ?...). Ce jeu fait donc appel à votre sens stratégique, le tout étant de minimiser vos pertes (si vous n'avez pas de jeu) et de gagner un maximum d'argent en faisant croire à l'ordinateur (par vos mises) que vous avez peu de jeu, alors que vous possédez une main maitresse.

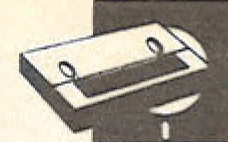
Les graphismes sont superbement réalisés. La partie supérieure de l'écran (en fonction du nombre de participants gérés par l'ordinateur) affiche un trombinoscope de vos adversaires, la moitié inférieure servant au suivi de la partie et à l'affichage de votre jeu. Les cartes sont très réalistes et l'ensemble coloré à souhait. Cet écran inférieur indique également l'ouvreur, les opérations de jeu et la circulation des jetons sur la table (vue du dessus), le montant du pot, de la cave restante, le nombre de tours joués. Après le blind, le C.P.C. affiche votre jeu (en vous indiquant ce que vous avez ou ce que vous devez essayer de tenter). La sélection et le changement de cartes sont très aisés. L'ensemble est soigné, intéressant, réaliste.

Un souci du détail

Lorsque vous jouez contre des adversaires "ordinateur", observez leur physionomie : leur tête n'a pas été affichée seulement pour décorer l'écran ; leur sourire ou leurs grimaces peuvent vous donner des indications (méfiez-vous quand même des bluffeurs !). Tout a été fait en sorte que vous passiez un grand moment de tension nerveuse, sans vous énerver devant des graphismes ringards, lents et des commandes récalcitrantes. La suprême récompense sera bien-sûr le strip-tease. "Rien que pour lui, les mecs, courez acheter Tensions et... bonne nuit !"

Frédéric Nardeau





"POUR LES PCW QUI ONT LE JEU ENTRE LES OREILLES..."

Les jeux sur PCW, bien que n'étant encore que peu répandus, arrivent à petits pas sur le marché. Il nous reste à espérer que ceci n'est qu'un début et que nous aurons bientôt la joie de pouvoir nous confectionner une logithèque ludique aussi complète que celle de la gamme C.P.C. Au menu, quatre logiciels dont trois ayant déjà fait leurs preuves sur d'autres machines et dont le succès a motivé l'adaptation sur P.C.W. En ce qui concerne la petite nouveauté, soyez patients, c'est une surprise de dernière minute...

COLOSSUS CHESS 4.0

Éditeur : CDS SOFTWARE
Genre : échecs
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★

Un "dur à cuire de première..."

Le concurrent direct du non moins célèbre 3D Clock Chess a décidément beaucoup d'atouts dans sa manche et ceci bien que les graphismes et la rapidité dans les déplacements des pièces aient été quelque peu relégués au second plan. Tout d'abord, il est commercialisé avec un adaptateur de joystick dont l'installation aussi simple que rapide vous permettra de faire évoluer vos pièces sans nécessiter l'emploi du clavier. D'autre part, les multiples fonctions dont il est doté vous donneront les possibilités suivantes :

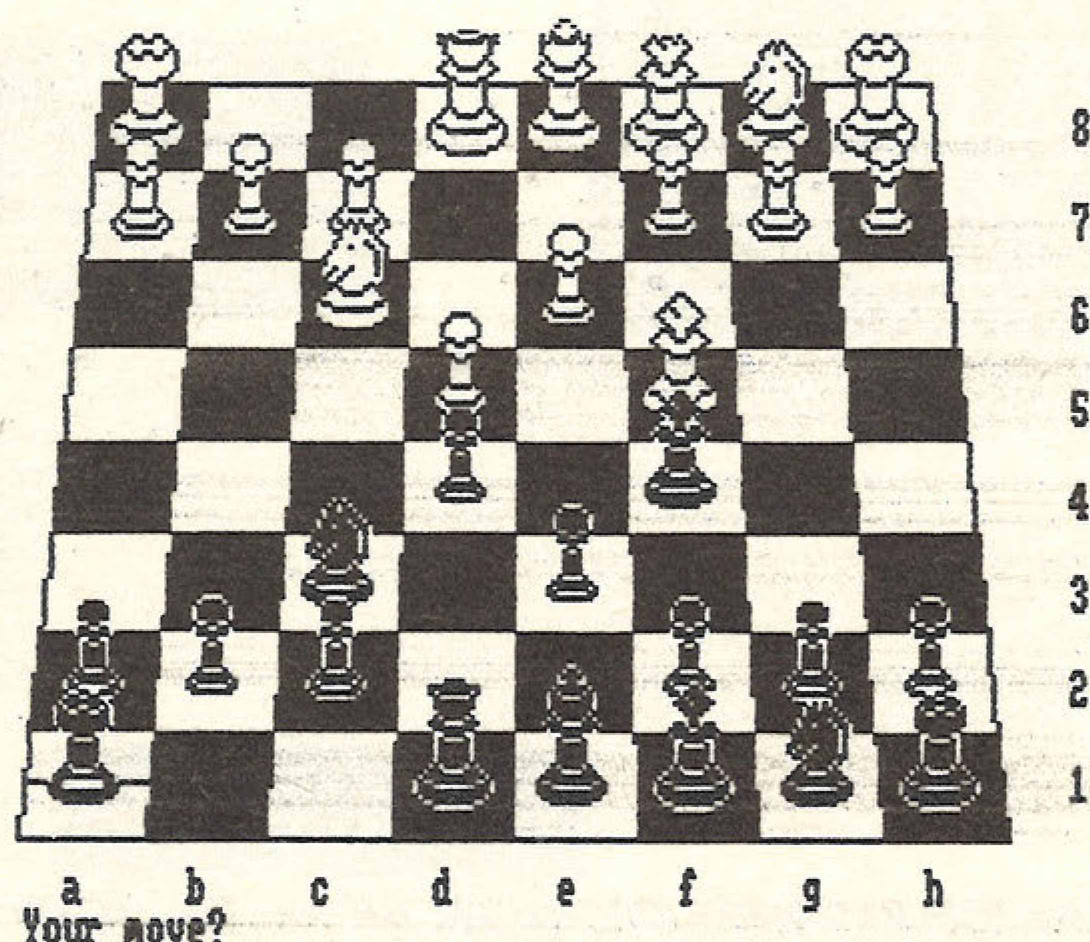
— inverser les positions des pièces,
— opérer un retour en arrière dans la partie et inversement,
— mémoriser ou charger sur disque l'ensemble d'une partie effectuée,
— modifier les horloges,
— jouer avec des pièces invisibles,
— faire une copie de l'écran du jeu en cours.

Et bien d'autres possibilités, encore, qu'il serait bien trop long d'énumérer en quelques lignes.

Bien sûr, le raffinement suprême pour un jeu d'échecs, c'est avant tout de bien jouer. Et bien, vous ne serez pas déçu car il bouge le "bougre" et même bien. Tellement bien d'ailleurs, que vous devriez prendre garde dès maintenant à l'échec et mat qui vous guette... Pour mener à bien ce test, n'étant moi-même qu'un piètre joueur, j'ai dû, face à un tel adversaire, faire appel à quelques amis qui excellent en la matière, afin de pouvoir me faire une opinion quant à la qualité réelle du jeu. La réaction fut unanime et sans hésitation, ce logiciel était sans discuter, le nouveau "best" dans sa catégorie.

Fort de ces résultats, j'aurais sans doute mieux fait, comme le disait mon grand frère lorsque je piétinais ses "plates-bandes", d'aller jouer à la baballe... Mais non, mais non et mal m'en a pris. Les échecs n'étaient déjà pas ma "tasse de thé", mais depuis le jour fatidique où le drame s'est produit, (un échec et mat en deux coups, rendez-vous compte !) c'est devenu un véritable cauchemar...

Colossus est accompagné d'une documentation, en anglais malheureusement, remarquablement détaillée quant à l'ensemble des possibilités qui vous sont offertes. De plus, en annexe, figure une liste de vingt-sept logiciels d'échecs et leurs notes obtenues lors d'un match contre Colossus. Les résultats sont édifiants...



(C) 1986
M.Bryant

My move
b8c6

	White	Black
	Opponent	Colossus
	00:01:39	00:01:13
1	d2-d4	d7-d5
2	b1-c3	c8-f5
3	c1-f4	e7-e6
4	e2-e3	b8-c6

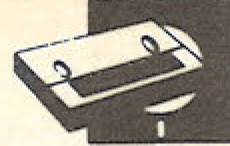
THE CLASSIC INVADERS

Éditeur : SUPERNOVA SOFTWARE
Intérêt : ★★
Graphisme : ★
Difficulté : ★
Appréciation : ★

Le "bide" classique...

Ce logiciel qui comme on pourrait le penser, a fait son temps, obtient encore un certain succès de par sa simplicité. La preuve en est que Supernova s'est donné la peine de le rééditer.

Sachant que cet ordinateur ne se prête guère au graphisme, il ne fallait pas espérer obtenir une vue d'OVNI sur fond de prairie verdoyante, (remarquez qu'en monochrome, "plus vert que ça, tu meurs"...), mais il y a une marge entre sobriété et sécheresse. Pour en arriver à un tel point de vide, il fallait vraiment le vouloir... Cependant, les fanas du genre ne se laissant pas décourager facilement, y trouveront peut-être un certain plaisir.





Éditeur : Cobra Soft
Genre : aventure texte/graphismes
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★

Pour une poignée de dessins



SERGIO JUNE
le journaliste



JIM BLACK
le patron du ranch



PABLO
éleveur de mules



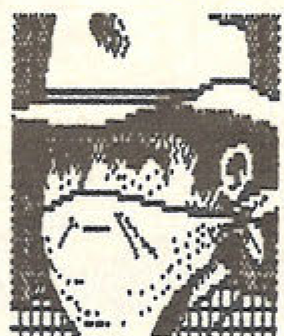
CHIEN FOU
le chef indien



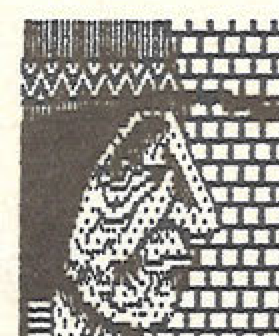
ALFRED
le barbier



JACK BROCADE
le colonel



Un hors-la-loi



Un indien

Ça y est, nous y sommes, cette fois-ci les graphismes sont au rendez-vous là où nous nous y attendions le moins d'ailleurs... Comme quoi, impossible n'est pas Français. Ce jeu, dont une version pour 6128 sortira prochainement, vous fera revivre la vie trépidante des conquérants de l'ouest des États-Unis.
Il s'agit en effet d'un véritable western où vous aurez le plaisir et l'avantage de retrouver tous les ingrédients des superproductions "spaghetti.." Désert, villes fantômes, ranchs, saloon etc... Bref des décors très réussis. Sans parler des principaux antagonistes dont certains ont été dotés d'une mine "pas tibulaire", mais presque : Le shérif, les indiens, la cavalerie etc... et surtout l'inévitable croque-mort à qui vous devriez donner pas mal de travail avant de retrouver le fabuleux trésor du vieux Ben...
Le vocabulaire est lui aussi à la hauteur, une multitude de mots et de verbes faciliteront votre progression dans ce jeu "bourré" d'embûches... Pour vous déplacer, point n'est besoin de taper au clavier la direction désirée, il vous suffit pour cela de vous diriger à l'aide des flèches curseur, chacune d'elles correspondant à un point cardinal. Dans certains lieux précis, en particulier lors de la traversée de la ville, il vous sera possible de pénétrer dans les bâtiments. Attention de ne pas vous y perdre car dès cet instant, les flèches de direction sont rendues inopérantes et vous devrez faire preuve de beaucoup d'ingéniosité pour découvrir l'objet et la commande appropriée qui vous permettront de vous en sortir à moindre frais... Sachez tout de même que vous n'êtes pas vraiment "tout nu" face à l'adversité et que vous êtes pourvu d'une part, d'une winchester et d'autre part, d'un colt avec lequel vous pourrez faire feu en toute circonstance en utilisant respectivement les touches Copy ou Paste et Can ou Cut, à condition cependant de vous être muni de balles au préalable. De plus, comble du raffinement, ce jeu vous est fourni dans un boîtier pour le moins original, contenant une pépite. Calmez-vous, prenant mon travail à cœur, je l'ai aussi testée... Résultat : je m'en sors avec une couronne qui a au moins l'avantage, elle, d'être en or véritable...

Georges Brize



Une rue de la ville

LORD OF THE RING

Éditeur : Melbourne House
Genre : aventure texte
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★
Difficulté : ★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★

To be or not be... graphique...

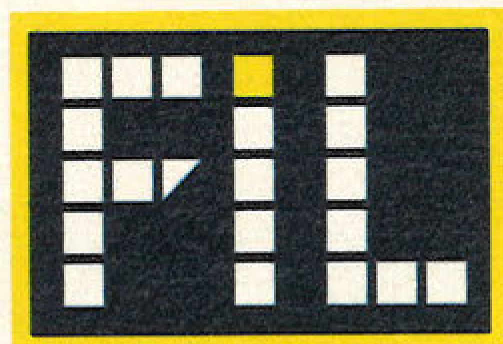
Lorsque je me suis vu confier ce jeu à tester, je me suis dit tout seul dans mon "p'tit" coin : "Chouette ! Enfin de beaux graphismes et tout et tout"... Je me suis donc précipité sur ma machine sans prendre le temps de compulser la notice d'accompagnement, (en anglais d'ailleurs, avis aux traducteurs...) et j'y ai introduit avec une délicatesse et un respect incomparables ce qui, selon moi, serait la révolution graphique sur PCW. Cependant, après quelques minutes de jeu, l'écran restant désespérément vide de graphismes, je me décidais enfin à éclaircir ce mystère : mais où étaient-ils donc ces beaux décors tant attendus ?... La réponse ne fut pas longue à m'être fournie, car là, sur l'additif était écrit cette "infamie" : pas de graphisme dans L.O.R. version "PCW". "Oh rage, oh désespoir, oh vieillesse ennemie, que n'ai-je" etc, etc...
Imaginez mon état... Bon, vite un cachet et je reviens... Voilà, vous savez tout ou presque, car à mon corps défendant, je dois bien admettre que malgré cela, L.O.R. a gardé la totalité de son pouvoir de séduction. Bien sûr, le problème c'est l'anglais, qu'il vous faudra parvenir à maîtriser si vous voulez arriver à vos fins... Équipez-vous pour cela d'un bon dictionnaire et aidez-vous du fascicule.
Quoiqu'il en soit, avec ou sans les graphismes, en anglais ou en français, L.O.R. reste L.O.R. et les amoureux du genre aventure-texte, qui ne le connaissent pas encore, (ce qui est parfaitement incompatible...), devraient se le procurer dans les plus brefs délais...

Sur micro Amstrad votre vie ne tient qu'à un fil.

3 super jeux pour 145 F*

GUNFRIGHT
La bourse ou la vie ! De dangereux hors-la-loi terrorisent Black Rock City, qui réclame un nouveau shérif. Le shérif c'est vous !

THE WAY OF THE TIGER
Le grand Naijishi vous impose 3 épreuves : combat corps à corps, lutte au bâton, duel à l'épée des samouraï, afin de faire de vous un Ninja !



FRANCE IMAGE LOGICIEL

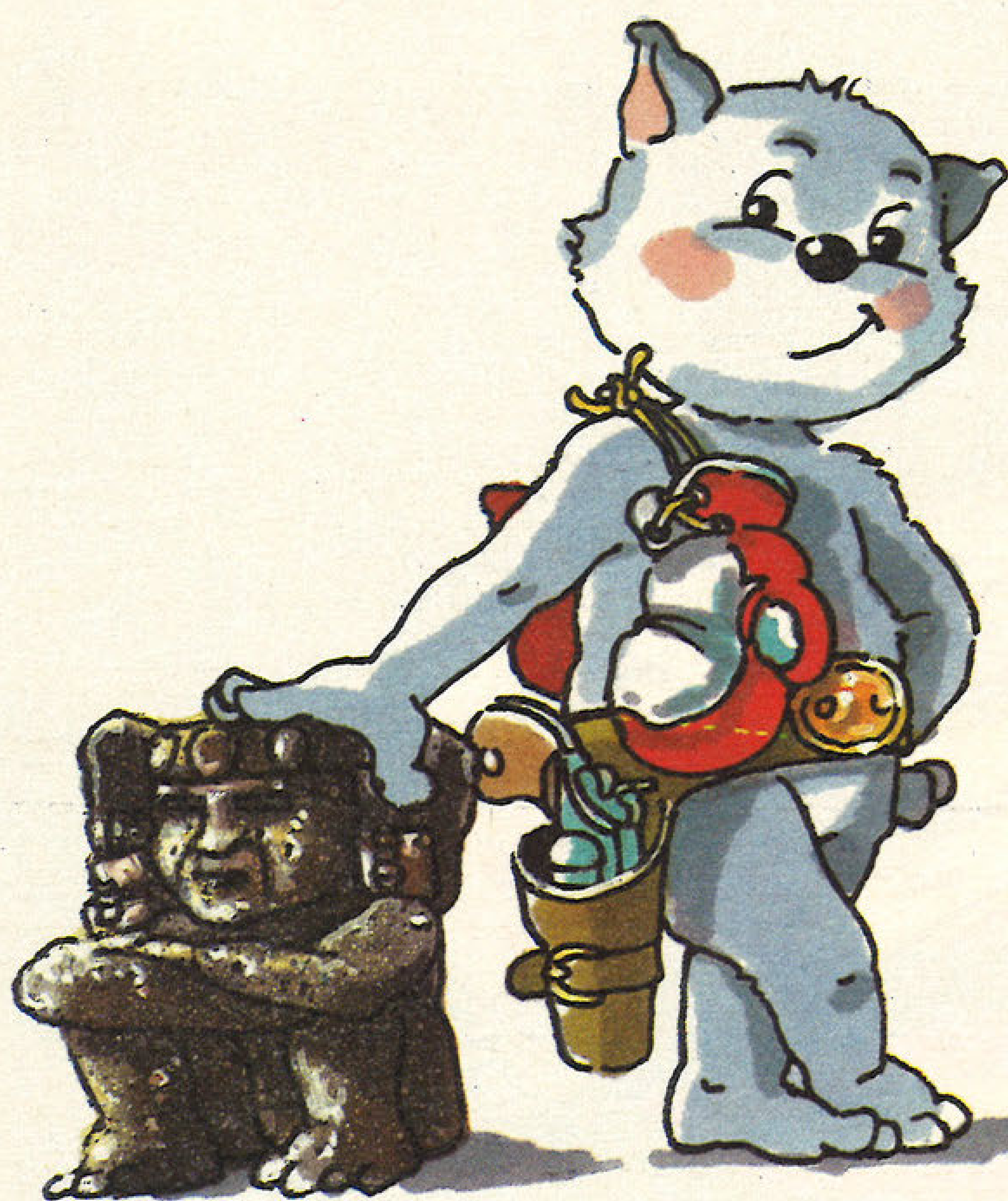
V ! LES VISITEURS
Alerte à tous les terriens ! Des reptiles à l'apparence humaine veulent envahir notre planète !! Vous êtes Donovan, chef de la résistance. L'avenir de l'humanité est entre vos mains !

Seuls les prix FIL sont imbattables.

*Prix public maximum conseillé en cassette. En disquette : 195 F. Disponible sur Amstrad CPC 464, 664, 6128.

Laurent, Bénichou & Associés

Loriciels fait





AMSTRAD
Bientôt compatible PC







BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.



Dément... Nouvelle génération de graphismes !

AMSTRAD



LE PACTE

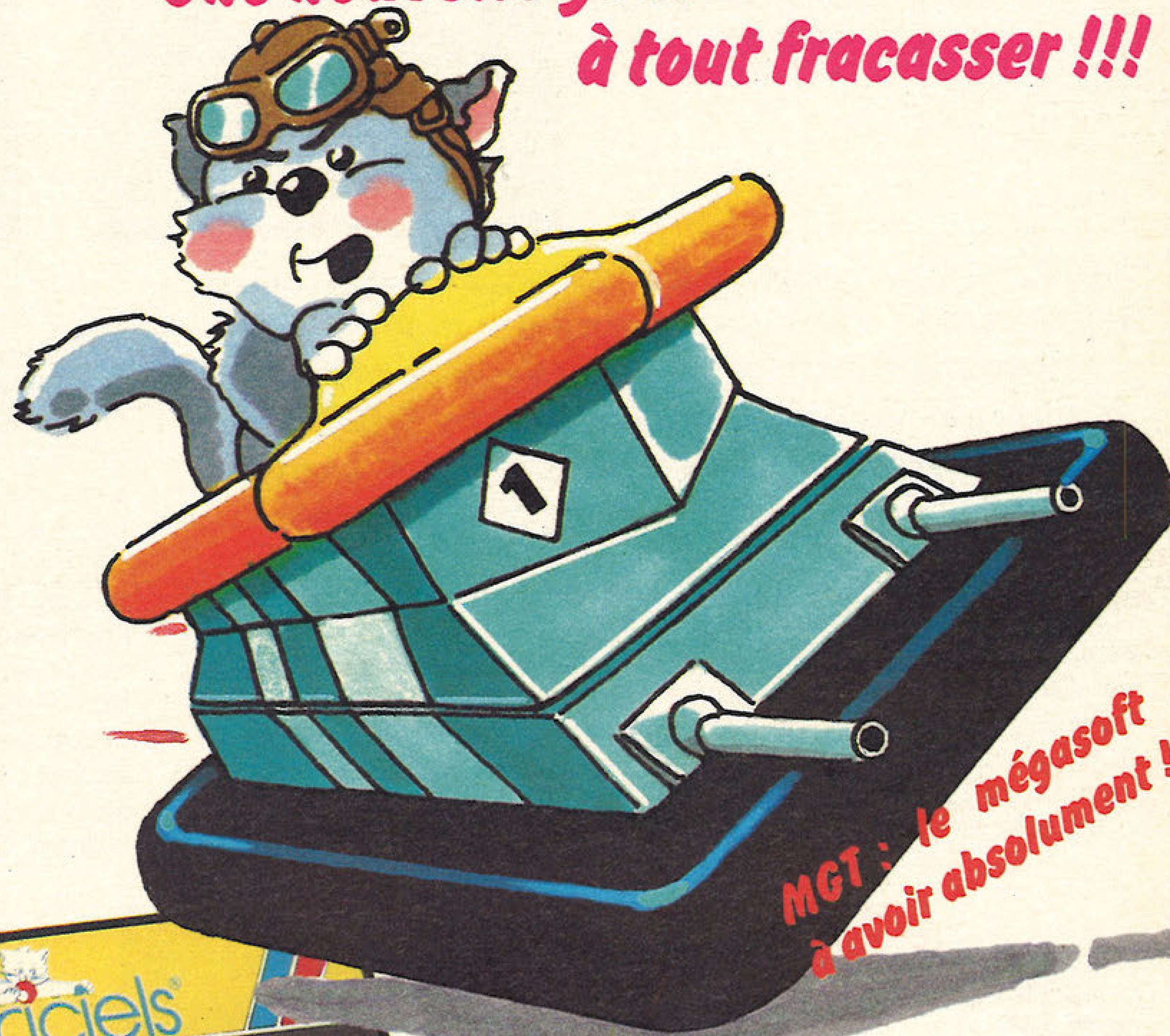
En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons.

Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

revivre vos micros...

Une nouvelle génération de softs à tout fracasser !!!





MGT : le mégasoft à avoir absolument !

AMSTRAD

TOP SECRET

Un coup d'état dans ton pays !!! Il n'y a pas une minute à perdre pour sauver le président. Vite prends ton arme et lance-toi dans une folle course-poursuite à travers la ville où règnent l'angoisse et la violence.



loriciels®

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

1er SOFT ANTIBIOTIQUE

BACTRON

Bactron, ennemi des virus se balade dans ton corps depuis ta naissance Mais aujourd'hui ceux-ci risquent d'avoir le dessus et tu dois aider Bactron à les vaincre. Guide-le dans le dédale de tes organes et libérez ensemble les enzymes de guérison enfermés dans les cubes jaunes disséminés à travers ton corps.



AMSTRAD et THOMSON

MGT

Un superbe jeu d'arcade et d'aventure qui t'entraînera dans l'antre d'un énorme complexe spatial. Là, tu rencontreras l'inconnu, et à bord de ton Magnetik Tank, tu devras combattre pour survivre et tenter d'en ressortir vivant.

AMSTRAD et THOMSON

PRESENT A AMSTRAD EXPO DU 21 au 24 NOVEMBRE LA GRANDE HALLE DE LA VILLETTE

GRATUIT LORICIELS NEWS

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom ....

Prénom .... Age ....

Adresse ....

Ville .... C.P. .... A.M.

Votre matériel ....

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

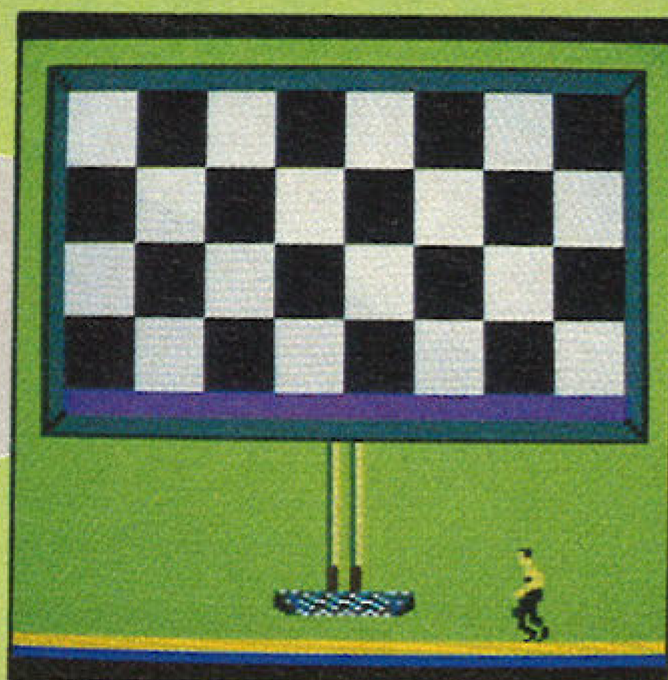
Avez-vous un Minitel ? * OUI NON

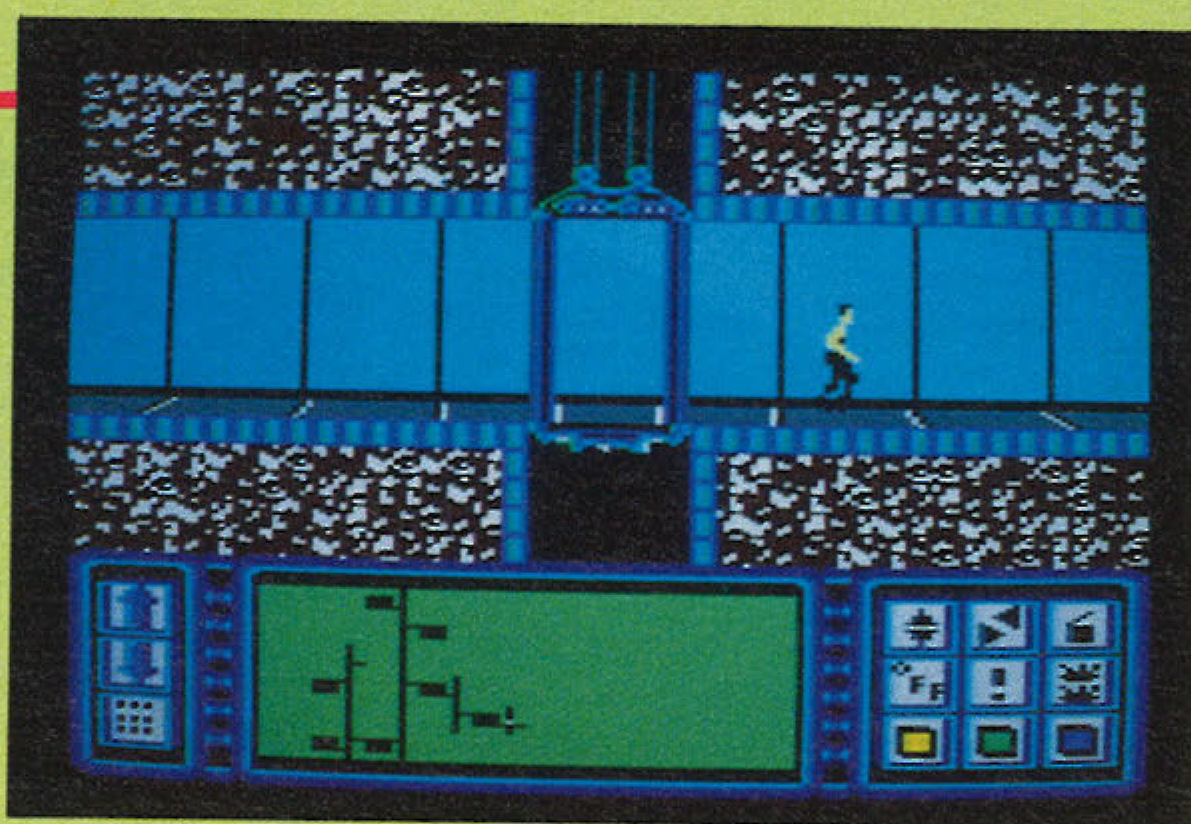
* Cochez la case correspondante.

11.86

IMPOSSIBLE MISSION

Éditeur : Epyx
Genre : arcade
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★





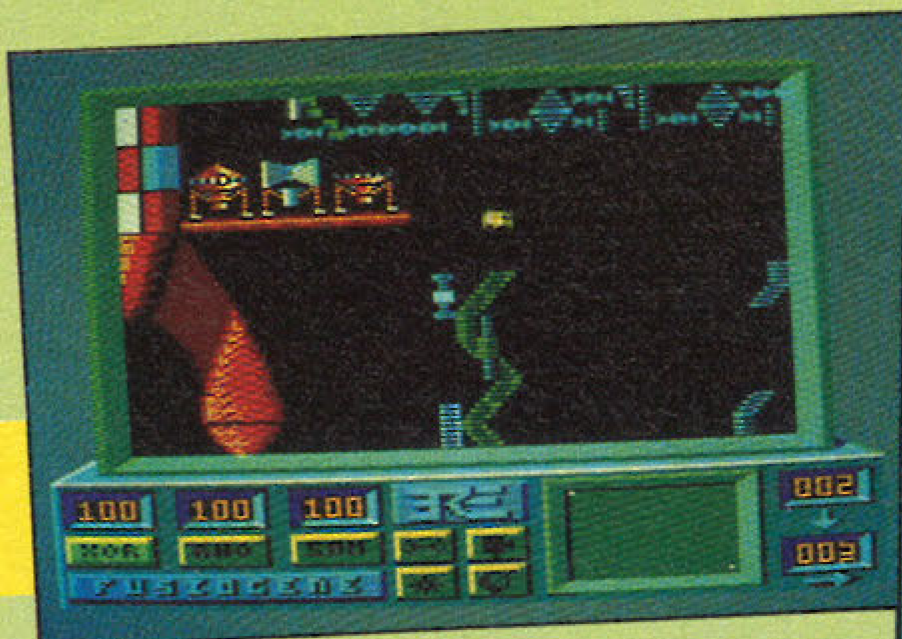
Après s'être longtemps fait attendre, l'adaptation pour Amstrad du célèbre jeu d'Epyx « Impossible Mission » est enfin disponible sur nos écrans au prix de nombreuses différences par rapport aux versions que nous connaissions, sur C.64 Commodore, par exemple...

Vous êtes un agent secret, volontaire pour une mission très dangereuse : entrer dans les sous-sols du Q.G. d'un savant fou qui menace l'humanité. Votre mission sera donc de parcourir la trentaine de salles que comprend le jeu afin de découvrir des éléments d'une sorte de puzzle qui vous permettront de mener à bien votre mission. L'esprit du jeu est conforme avec les précédentes versions. Seules des différences au niveau de la réalisation déroutent l'utilisateur qui a passé des heures sur les versions d'autres micros... D'abord le son : la synthèse vocale a disparu, les bruitages sont moins convaincants. Lorsque, sur C.64, notre héros tombait dans un piège, il poussait un hurlement. Sur la version Amstrad, le héros est muet ou sait souffrir en silence. Le graphisme, s'il se rapproche beaucoup des versions antérieures n'est pas parfait : moins fin, couleurs moins agréables. Enfin, de nombreux petits détails viennent gêner le réalisme du jeu : héros qui « déborde » dans la cage d'ascenseur, qui « disparaît » lors de la séquence devant le clavier musical et lifts qui ne répondent pas toujours immédiatement.

Pris indépendamment de toutes les autres versions, Impossible Mission est un très bon jeu, rapide (peut-être trop), l'animation est parfaite : course, sauts périlleux. Seule l'adaptation est imparfaite : les amstradistes de la première heure le trouveront sûrement génial ; les autres, venus d'autres machines seront sûrement déçus... Un bon jeu d'arcade que vous vous devez (au moins) de voir et d'essayer.

ROBBBOT

Éditeur : Ère Informatique
Distributeur : Fil
Genre : arcade
Support : cassette/disquette
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★





D'après le carnet de bord du commandant, coordonnées Espace/Temps 75.886, vous avez été contraint de vous poser sur la planète Io. De retour d'un long voyage, des incidents imprévus ont épuisé vos réserves de carburant. Votre ordinateur de bord ayant détecté des sources d'énergie sur cette planète, vous envoyez vos trois "robbbots" à la recherche de la source d'Axium B52 qui vous permettra de retourner sur Terre.
Très bien réalisé, ce jeu de la collection "Arcade" de Ère Informatique est à la fois classique par son thème et original par son déroulement. Vous disposez de trois robbbots, posés sur la plateforme de votre fusée, chacun des robbbots possédant sa fonction propre. Sam est le robbbot porteur destiné à ramener la charge d'Axium, , Rho est le robbbot dépanneur et Xor le robbbot de liaison. Chaque engin a son importance pour la réussite de votre entreprise. Ce jeu d'Arcade fait donc également appel à votre sens stratégique. L'écran présente un tableau de bord complet et la visualisation du mode de jeu dans lequel vous vous trouvez : mode pilotage, ou partie arcade dans laquelle vous devez explorer la planète en guidant votre robbbot et en évitant les pièges disséminés un peu partout, mode contrôle qui vous permet de changer de robbbot en cours de partie (exemple : faire sortir Sam pour aller réparer Xor endommagé) et mode exploration qui vous donne sur l'écran radar le paysage de la planète et la localisation des pièges et sources d'énergie. Le jeu débute par un écran de présentation agréable accompagné d'une musique rythmée et sympathique. Une "Check-list" vous est alors proposée avant la sortie des robbbots et le jeu commence. En fait, bien que parfaitement réalisé, ce jeu est assez compliqué. Dur, dur ! A chaque début de partie vous serez obligé de repasser par la check-list.

On aime ou l'on n'aime pas trop. Robbbot est très bien fait et est à recommander à tous les amateurs de ce type de jeux. Les autres, comme moi, risquent de le trouver un peu fastidieux quoique techniquement irréprochable (graphismes, sons, scrollings...). A voir et à essayer.

HELP!

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou de plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisé, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains ! En attendant, merci à tous ceux qui alimentent régulièrement cette rubrique.

LA GESTE D'ARTILLAC

J.-Christophe Lorthioir vient à votre secours si vous êtes ennuyé par le code du paragraphe 26 du bréviaire de la Geste d'Artillac :

A = Q E = I I = N M = W Q = T
U = K Y = H
B = M F = O J = G N = A R = X
V = C Z = F
C = B G = R K = Z O = V S = U
W = L
D = Y H = J L = E P = D T = S
X = P

BRUCE LEE

Jérôme Cavaccuiti vous indique comment sauter une dizaine de tableaux (ce qui permettra aux moins doués du joystick de voir d'autres décors !) :

1 - aller au troisième tableau ;
2 - se coller sur le mur de droite ;
3 - mettre Bruce Lee à plat ventre.

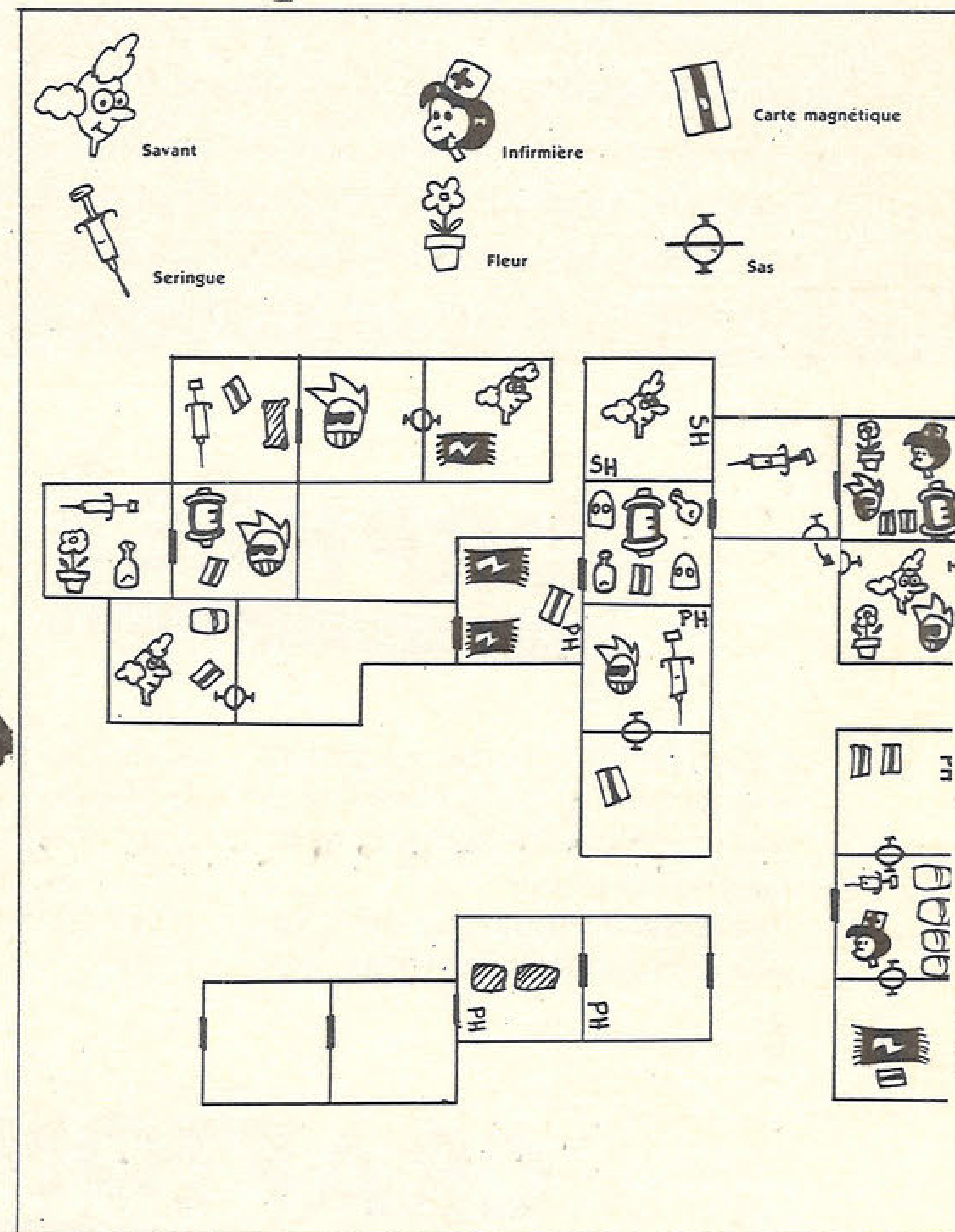
ORPHÉE

Lionel Briffaz corrige les petites erreurs qui ont pu se glisser dans nos précédents numéros concernant la solution.
Après avoir embarqué sur le radeau, il faut attendre (deux fois) accoster, aller à l'ouest, prendre la bague, repartir à l'est, embarquer radeau, et attendre six fois... A la fin, devant Satan, c'est YURK qui doit donner l'épée.

CRAFTON et XUNK

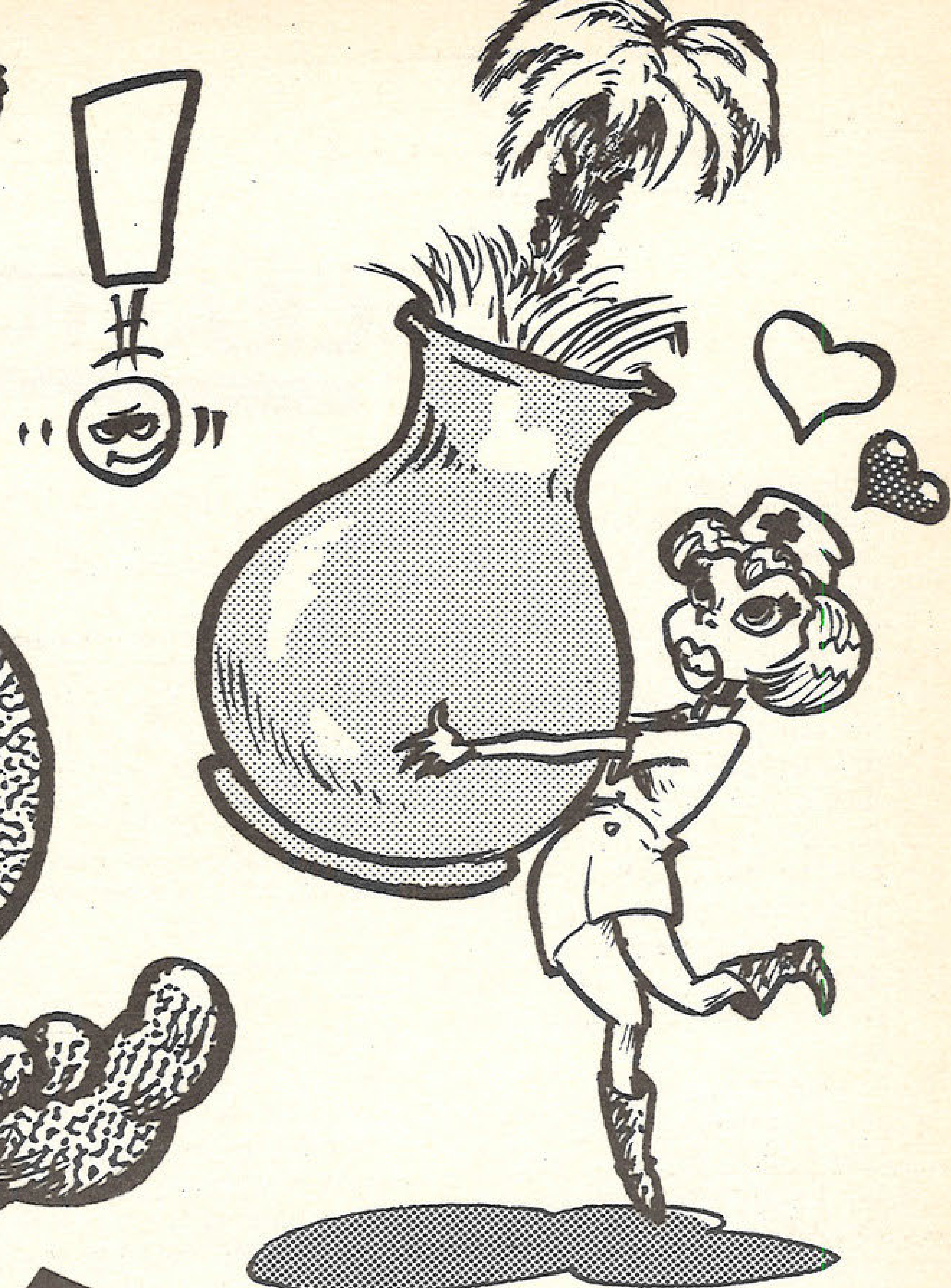
Mme Hélène Dumur nous envoie ses astuces :
— les seringues font « parler » les savants : il faut les déposer devant leurs pieds et ils se roulent par terre en donnant un des chiffres du code.
— Certaines seringues sont visibles, pour les prendre il faut souvent effectuer des empilements de tabourets rouges, de miroirs, de bouquets de fleurs, etc. pour les atteindre. D'autres sont moins visibles, il faut déplacer les meubles pour les trouver (ex. : un canapé rouge dans une pièce, la seringue est dessous).
— Il est intéressant de trouver des aimants (en fer à cheval). Ceux-ci sont visibles ou cachés sous les lits ou bureaux. Ils s'avèrent particulièrement utiles dans les pièces où se trouve un savant : on le dépose avant de rentrer dans la pièce et les « bêtes » venant s'y coller, votre passage est plus aisé.
— Des bouteilles, judicieusement placées devant les « bonhommes » les immobilisent de même que les bouquets immobilisent les « bonnes femmes ».
— Xunk est très utile, on le siffle (R au clavier) et il peut vous

CRAFTON

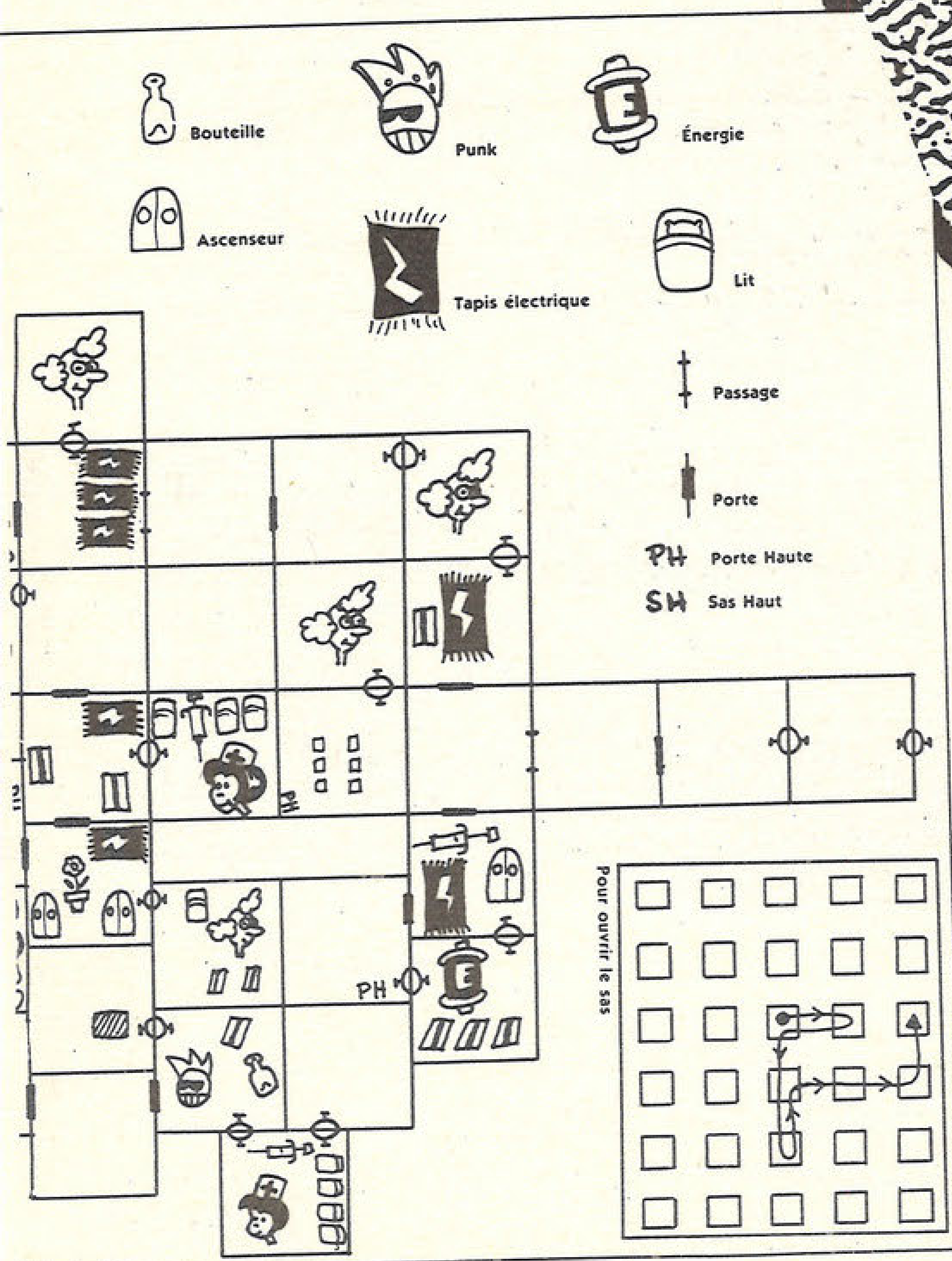


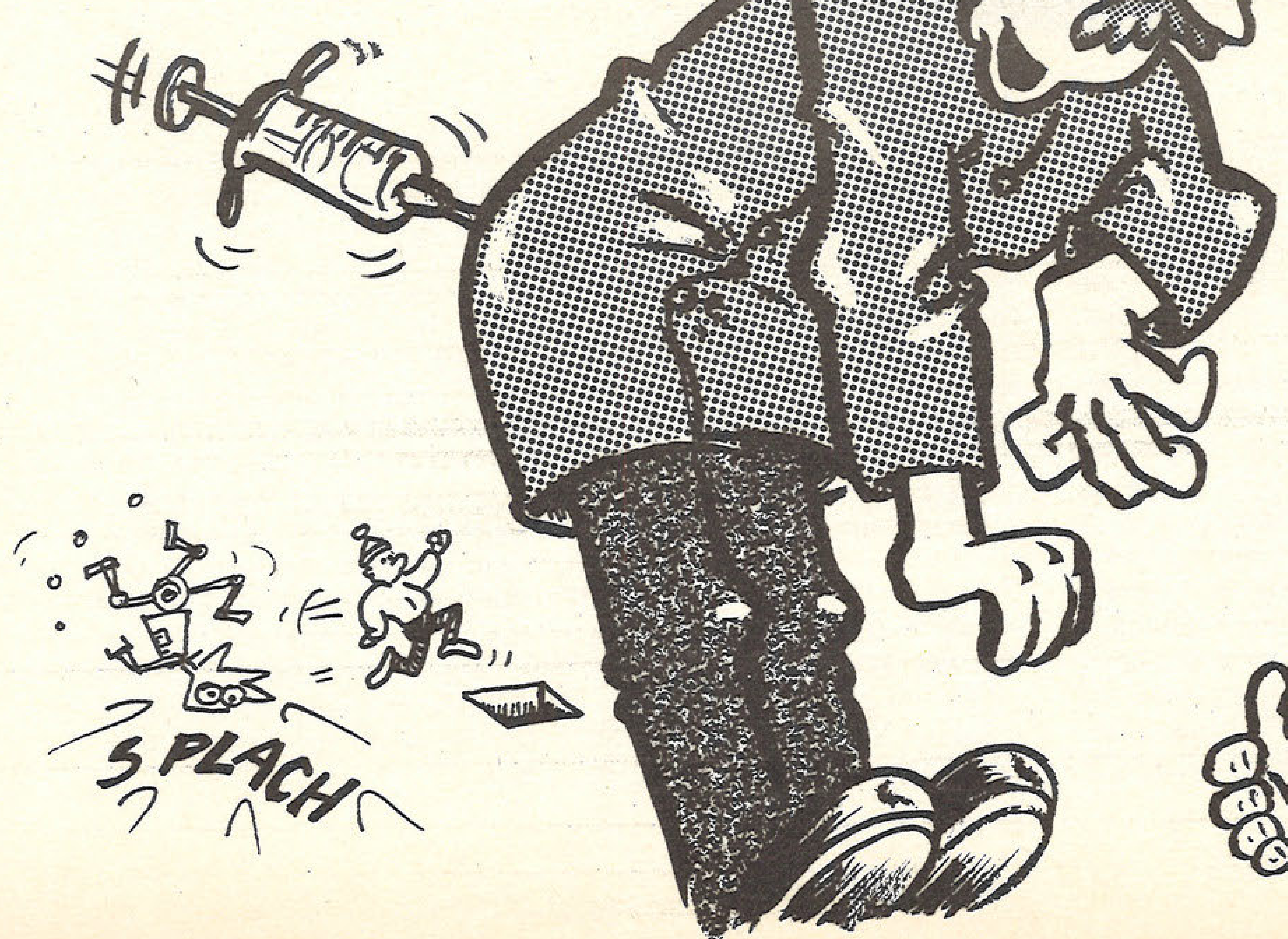
Savant
Infirmière
Carte magnétique
Seringue
Fleur
Sas
SH
PH

XUNK!









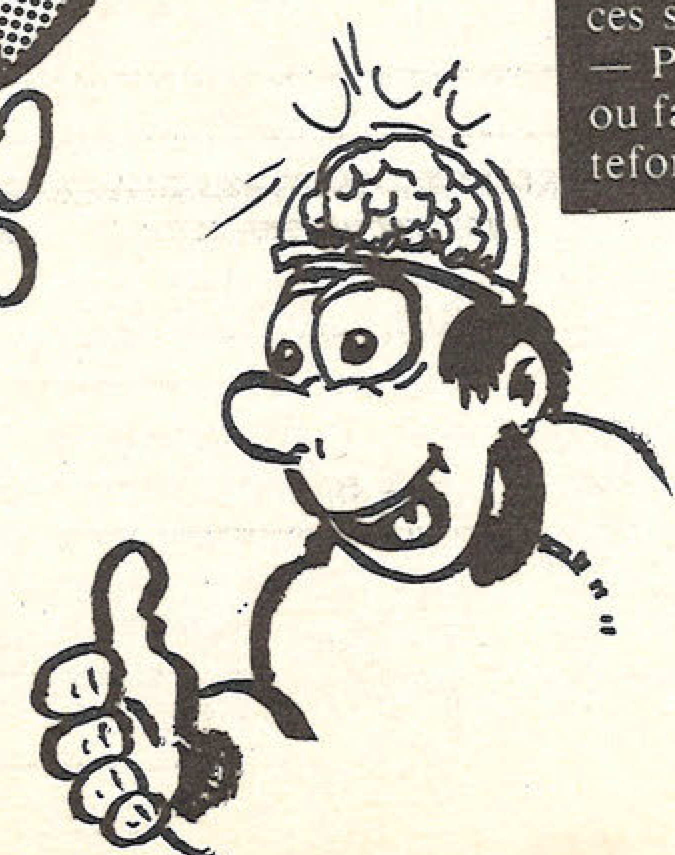
aider à passer par dessus une palissade ou à atteindre un objet élevé.

— Beaucoup de tapis sont glissants. Rappelez-vous que vous perdez un grand nombre de points d'énergie à chaque glissade. Les « bêtes » triangulaires peuvent alors servir de marchepied pour atteindre une étagère située au-dessus de l'un de ces tapis.

— Pour éviter les tessons de bouteille et attrapper ce qui se trouve derrière, il suffit de pousser, le plus avant possible, les tables, tabourets et lits que l'on peut trouver dans ces pièces. En sautant alors sur la table puis sur l'un de ces objets, on évite de passer sur les tessons.

— Les tapis ascentionnels servent à monter sur les plateformes permettant l'accès aux pièces supérieures.

— Pour ouvrir certaines portes ou faire descendre certaines plateformes, il faut se poser sur un



CRAFTON et XUNK

tapis (attention, un seul fonctionne, les autres vous font faire de dangereuses glissades coûteuses en énergie !).

— Dans la dernière pièce avant l'ordinateur central, il faut suivre scrupuleusement les indications de la dernière page du petit manuel, pour prendre la bonne direction en fonction du lieu où se trouve le petit personnage. Les chiffres du code clignotent... vous voyez s'ouvrir la porte et Crafton sauter de joie !

Autres astuces sur Crafton envoyées par Christophe Veillard :

— Dans certaines salles où l'on peut voir des petits tapis électriques rouges, bleus ou verts lorsque Crafton marche dessus, il peut déclencher soit un ascenseur, soit un sas de couleur grise. Mais attention ! Il vous faudra examiner l'attitude de Xunk lorsqu'il marche sur les tapis : s'il « couine », le tapis est piégé...

— Lorsque Crafton se trouve dans le couloir où erre un robot à tête triangulaire sur laquelle est posé un pot de fleurs, il faut faire tomber le pot et poser sur celui-ci une lampe : par cet échafaudage, Crafton pourra accéder à l'une des cabines « holophoniques ».

— Il n'y a rien à craindre vraiment des robots à tête triangulaire qui ne font qu'un va et vient : chaque fois qu'ils touchent Crafton, celui-ci ne perd que 1 % d'énergie.

— Les tapis verts (non électriques) avec un point rouge (au centre) servent d'ascenseur.

— Si l'on ouvre un sas avec une carte magnétique, ne pas omettre de reposer la carte devant le sas : si vous l'oubliez à l'intérieur, l'accès à la salle en question deviendrait impossible...

— Attention, les sas ne s'ouvrent que dans un sens sauf si vous possédez une carte magnétique.

— Les savants (grâce aux seringues posées devant eux) ne peuvent être interrogés qu'une seule fois.

François Dommanget nous envoie ces deux petits tableaux récapitulatifs qui vous seront bien utiles pour évoluer dans Crafton & Xunk :

Personnages	Objets	Effets
oiseau de fer	poivre	tue
punk	grande bouteille	attire
infirmière	fleurs	attire
savant	seringues	fait parler
robot à ressort	bougie	tue
rouleau	bougie	tue
robot grille	petite bouteille	tue
gros robot rond	petite bouteille	tue
petit robot rond à pattes	petite bouteille	tue
doubles pontons	poivre	tue
petit robot rapide	poivre	tue
petit robot carré	bougie	tue
tous les robots	soucoupe volante	paralyse un moment
tous les robots	aimant	attire

AIDES	PIÈGES
lit	tapis carré
tapis rond	chaise
petit tapis carré	ventilateur
robot triangle à pattes (en montant dessus)	lit (>5 sauts)
cabine holophonique	tessons
carte magnétique (pour ouvrir porte de même couleur)	

ZORRO

Benoît Rambaud désire vous faire partager ses « trucs ».

Prendre mouchoir, descendre dans le puits, franchir le lac, dans la deuxième pièce, descendre dans l'ouverture située en bas, aller prendre plante, revenir à la deuxième pièce, monter vers la boule, passer à côté (elle descend), monter sur l'ascenseur (barre marron), retourner jusqu'au puits, à la maison-puits aller à la maison-bar, aller à la maison-palmier, aller à la maison-canapé, aller chercher bouteille (rebondir sur canapé), aller à la maison-bar, sous le bonhomme, <copy>, rebondir dessus, au troisième étage, pousser garde sur lustre, descendre dans l'ouverture débouchée, boit verre (copy), remonter, aller maison-canapé, prendre nouvelle-épée, aller maison-puits, monter 2ᵉ ou 3ᵉ étage, entrer dans maison-bar, aller vers soufflet, poser épée (COPY) devant soufflet, rebondir, reprendre épée (elle doit être rouge au bout), aller vers vache (elle part), prendre fer à cheval (COPY), aller maison-canapé, prendre cloche, aller maison suivante (maison-tombe), monter tout en haut, devant porte-cloche de gauche <COPY>, aller chercher 2ᵉ cloche, idem, une fois 2ᵉ cloche posée aller maison-canapé, prendre trompette, aller maison-palmier, se placer sur tremplin basculant du côté gauche, <COPY>, une fois accroché à la barre glisser du côté gauche, monter, prendre « botte », aller maison-canapé, aller maison-tombe, descendre dans la tombe, aller cave de droite, prendre si vous le voulez sac de dollars, monter à l'aide des trois os.

ATTENTION ! Soyez rapide, délivrez TOUS les prisonniers (<COPY>) en montant jusqu'en haut. Là, à l'aide du prisonnier, aller dans pièce de gauche : c'est dur ! Là, montez tout en haut et ne rattrapez pas la balle. Allez dans la pièce de gauche, se tuer volontairement en voulant prendre la princesse, faire chemin inverse jusqu'à la maison-canapé, prendre une rose et retourner vers la princesse : victoire assurée !

Quelques trucs : vous pouvez passer à travers les murs en montant, avançant, montant... etc. Sur le canapé, pour monter très haut, placez-vous sous la clé, sautez en avant : laissez faire, on monte, on redescend ; appuyez sur ou pour sauter vers la gauche.

LE JEU LE PLUS POPULAIRE DU MONDE AVEC MAINTENANT DES QUESTIONS MUSICALES ET SONORES...

PLUS DE 3.000 QUESTIONS...

Trivial Pursuit
THE COMPUTER GAME
COMMODORE-GENUS™ EDITION

DOMARK

DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER...

VERSION FRANÇAISE

AMS-16



1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

PRÉSENT A AMSTRAD EXPO du 21 au 24 novembre 1986 LA VILLETTE

NOM : ______

ADRESSE : ______

VILLE : ______ CODE POSTAL : ______

PORT GRATUIT
Règlement par chèque bancaire ou CCP.

TRIVIAL PURSUIT

☐ AMS-CASS 199 FF
☐ CBM-CASS 199 FF
☐ SPEC-CASS 199 FF
☐ AMS-DISC 259 FF
☐ CBM-DISC 259 FF


PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE
sinclair
MEMOIRE MONSTRE
Mendès-France, M.C.

SPECTRUM 128 K+2 : UNE NOUVELLE PUISSANCE A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS.



Le nouveau ZX Spectrum + 2, c'est bien plus qu'une mémoire monstre. C'est le dernier-né surdoué de la prestigieuse famille Sinclair.
Il possède un véritable clavier machine, un lecteur de cassettes intégré, deux prises de joysticks, de superbes capacités graphiques et une fabuleuse bibliothèque de plus de 1000 jeux et programmes disponibles partout.
Nouveau ZX Spectrum + 2 : un monstre de puissance à un prix qui est loin d'être monstrueux :





1990 F TTC

Prix généralement constaté.
Avec un joystick et 6 cassettes de jeux

PLAISIR MONSTRE

sinclair

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le Spectrum 128 K + 2.
Nom :
Adresse
Code postal Ville
Renvoyer ce coupon à :
Sinclair France, BP 12 92312 Sèvres cedex

AMS-16

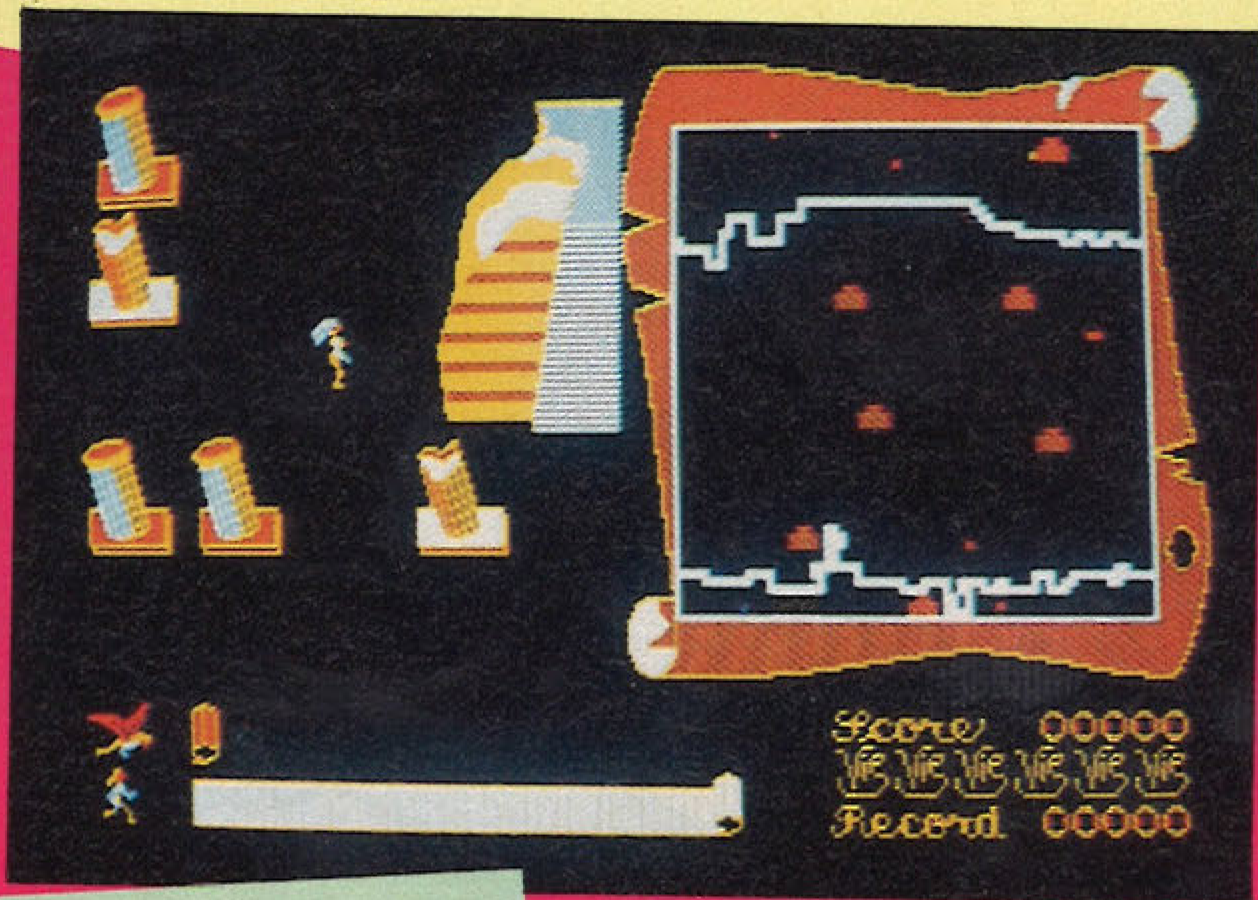




BLUE WAR

Éditeur : Free Game Blot
Genre : simulation
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★

Après un (bel) écran de présentation et un (trop court) début de « Chevauchée des Walkyries », la « Blue War » commence. A bord du sous-marin USS-U79, vous partez en campagne (sous-marine) contre de méchants ennemis qui ne pensent qu'à une chose : envahir et détruire. Vous avez sûrement compris que le principe du jeu est une simulation de combats sous-marins. Les écrans, en mode 0, sont très colorés et ont réellement beaucoup d'allure. Par contre, il faut avouer que le jeu est lent (Basic ?) et que le passage du tableau de bord général à un autre tableau se fait par chargement de page écran. Le programme fait alors de fréquents appels à la disquette. Vous disposez d'un tableau de bord avec vue périscopique, d'un écran radar, d'un livre de bord (qui vous donne un état des dommages subis par l'ennemi), une présentation des bâtiments à couler, un rapport d'avaries, une carte marine, un tableau d'avancement où vous pouvez voir évoluer votre position dans le commandement d'une radio à partir de laquelle vous pourrez prendre connaissance de messages et d'un récapitulatif des commandes disponibles. Si avec tout cela vous ne réussissez pas à devenir le meilleur, quelque chose ne va pas... De bons graphismes (écrans), des bruitages sympathiques quoique peu réalistes : un bon petit jeu pour ceux qui ne veulent pas risquer d'attrapper des crampes de poignet. Intéressant, mais...



ATAHUALPA

Éditeur : Transoft
Auteur : Lévy-Abégnoli
Genre : aventure/arcade
Intérêt : ★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★
Appréciation : ★
Originalité : ★★★

L'histoire d'Iriacynthe

'Atahualpa', voilà un nom qui nous fait rêver ! Et 'Iriacynthe', surtout quand on apprend qu'elle est 'petitement vêtue' nous brûle d'impatience pendant le chargement de la cassette. Alors, on lit la notice et on imagine. Notre héroïne a retrouvé, dans le grenier d'un oncle d'Amérique Centrale, un plan magique faisant apparaître des trésors dans les ruines d'Atahualpa. Au contact du plan, des ailes lui poussent dans le dos et elle se rend dans la cité aztèque (tartare !). Sur place, elle voit que la ville est sphérique et qu'il ne lui sera plus possible d'en sortir, un déplacement en ligne droite la ramenant toujours à son point de départ. Alors, elle s'amuse à ramasser les trésors, en volant, certes, mais aussi à pieds car voler lui fait perdre trop de force. Ça y est, le chargement est terminé. Iriacynthe est là, au milieu de l'écran, non pas 'petitement vêtue', mais carrément « à poil ». Calmez-vous ! La 'charmante créature' tient en deux caractères de haut et il vous faudra avoir beaucoup d'imagination pour fantasmer. On appuie sur 'FEU' pour décoller, pour éviter les 'toupies' et les 'sphères', puis on se repose pour ramasser le maximum de trésors et c'est tout.

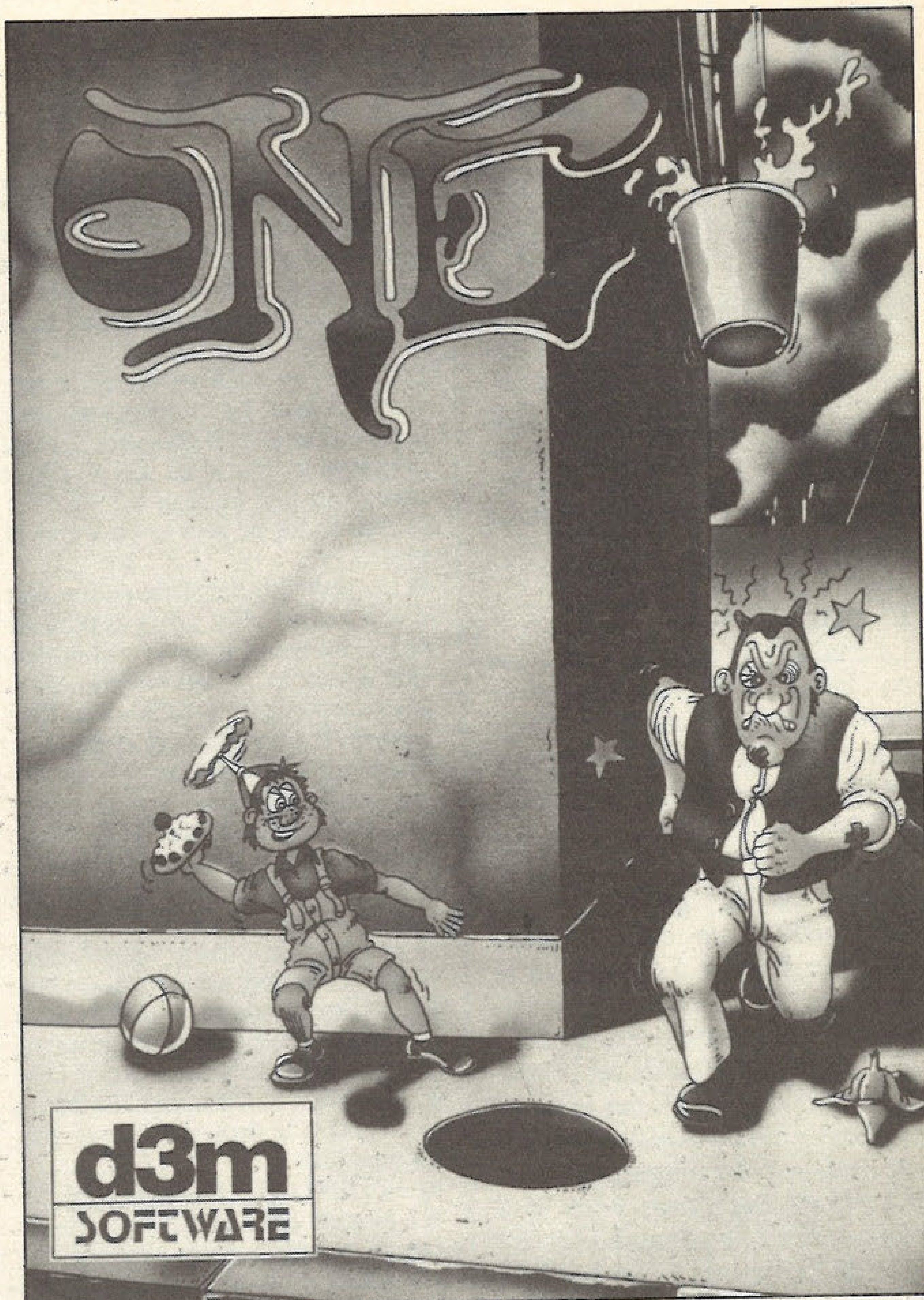
La réalisation

Une réalisation très décevante qui ignore que l'on peut faire, sur Amstrad, des sprites qui ne clignotent pas, un scrolling continue, pixel par pixel, adapter le merveilleux Boléro de Ravel avec nuances, donner du volume aux objets (même en mode 1). Si vous avez la nostalgie des premiers balbutiements sur Amstrad, courez acheter Atahualpa.

Patrick Yoann

CONCOURS D3M / AMSTRAD MAGAZINE

Depuis que D3M — Epyx France — sort des jeux sur Amstrad, vous avez pu suivre dans nos colonnes tous les tests de ces très bons logiciels (il faut bien le reconnaître : D3M n'a pas — encore ? — de "navet" à son actif). Aujourd'hui, nous vous proposons donc de "plancher" sur cet éditeur et ses produits. A la clé vous aurez toute une série de belles choses à gagner : chaîne Hifi Sony, walkmans et des jeux "Impossible Mission". Faites très attention à vos réponses, elles risquent de vous occasionner une perte de neurones considérable !!!



1) One est un jeu d'arcade totalement délirant de la société : Ibéhem, Yamamoto Kacé ou D3M ?

2) Le précédent logiciel sorti par D3M/Epyx pour Amstrad était : Winter Games, Summer Games ou Summer Games II ?

3) D3M fournit chacun de ses logiciels avec une tringle à rideaux, une carte de garantie et une documentation complète en français ou une Ferrari ?

4) Question subsidiaire : l'âge moyen de la rédaction d'Amstrad Magazine est de :
13 ans, 18 ans, 26 ans et demi, 31 ans, 25 ans, 42 ans et demi ?

Les prix

(Tous les gagnants qui viendront à Amstrad Expo auront droit à l'entrée gratuite s'ils voient leur nom affiché à l'entrée).

1er prix

Une chaîne Hifi Sony FH 33.

Du 2e au 5e prix

Quatre walkmans (baladeurs !) Hiva Autorivers et Dolby TO 4.

Du 6e au 30e prix

25 jeux Impossible Mission en version cassette ou disquette, suivant ce que vous souhaitez.

Les règles du jeu

1) Vous avez jusqu'au 17 novembre à minuit — le cachet de la poste faisant foi — pour nous renvoyer vos réponses sur carte postale uniquement à l'adresse suivante :
Concours D3M, Amstrad Magazine,
55, avenue Jean-Jaurès - 75019 Paris.
2) La remise des lots aura lieu lors d'Amstrad Expo sur notre lieu d'événement — indiqué à l'entrée — le dimanche 23 novembre à midi. A tous ceux qui ne pourront pas venir à Amstrad Expo, nous enverrons les lots par la poste à partir du 25 novembre.
3) L'équipe de la rédaction en accord avec D3M procèdera au tirage au sort des trente gagnants.
4) La liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine n° 18 et affichée à l'entrée d'Amstrad Expo.
5) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92220 Neuilly sur Seine.

CONNAISSEZ-VOUS "VRAIMENT" BIEN LES JEUX SUR AMSTRAD ?

Les lots

1er prix
Un PC 1512 Amstrad avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquette 360 KO, la souris, MS DOS 3.2, DOS Plus, GEM Desktop et GEM Paint, Basic II et un abonnement d'un an à Amstrad Magazine.

2e prix
La chaîne CD 1000 Amstrad ou un billet d'avion aller-retour Paris-New York pour une personne, au choix et un abonnement d'un an aux Cahiers d'Amstrad Magazine.

Du 3e au 22e prix
Cinq jeux d'un coût unitaire inférieur à 300 F à choisir sur le catalogue Guillemot International, chez son revendeur G.I. le plus proche (la liste de ces revendeurs sera disponible sur le stand Guillemot lors d'Amstrad Expo. ou l'adresse du magasin le plus proche de chez vous vous sera donnée sur votre demande écrite lors de l'envoi de votre bulletin réponse, par Guillemot International).

Règlement du concours

1) La remise des prix aura lieu pendant Amstrad Expo, le samedi 22 Novembre à midi sur le stand Guillemot International. Les deux premiers prix seront prévus au préalable par courrier, la liste des vingt autres sera affichée à l'entrée et publiée ensuite dans Amstrad Magazine n° 18.
2) Tous ceux qui n'auront pu se rendre à Amstrad Expo se rendront chez le revendeur G.I. le plus proche (voir paragraphe "du 3e au 22e prix") et choisiront leur cadeau.
3) Aucun lot ne sera envoyé par la poste.
4) Les bulletins de participation sent soit à retirer chez votre revendeur G.I., dûment remplis, complets (250 questions = 250 réponses obligatoirement !), soit réalisés avec simplement le questionnaire ci-dessous. Ils devront être envoyés à : Guillemot International, Service Concours, BP 2, 56200 La Gacilly. Date limite d'envoi : le mardi 18 novembre à 24 h, le cachet de la poste faisant foi.
5) Les gagnants seront dans l'ordre d'arrivée les vingt-deux premiers bulletins justes reçus par G.I. En cas de plusieurs bonnes réponses, le même jour, l'équipe de la rédaction et celle de Guillemot International Software se réservent le droit de tirer au sort les gagnants.
6) ATTENTION, ATTENTION : lisez bien ce qui suit !
Dès la parution de ce concours, le revendeur G.I. le plus proche de votre domicile sera en possession de vingt réponses justes et différentes les semaines du 27/10 au 2/11 et du 3/11 au 9/11, qui seront affichées dans son magasin.
7) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

A vos méninges, prêts ? Partez !

1. FER ET FLAMMES

3. BATMAN
A. Combien le jeu comporte-t-il de salles ?
B. A quel étage se trouve le garage ?
C. A quoi sert la ceinture qu'il peut trouver ?

5. TURBO ESPRIT
A. Qui sont vos ennemis dans ce jeu ?
B. Dans quel véhicule évoluez-vous ?
C. Donnez trois motifs d'amendes ?
D. Dans combien de villes pouvez-vous aller ?
E. Quelle est votre vitesse maximale en MPH ?

6. GLIDER RIDER
A. Comment transforme-t-on la moto en aile delta ?
B. De combien de bombes disposez-vous au début ?
C. Qui a écrit la musique ?
D. Quel est le nom de votre véhicule ?
E. Que se passe-t-il lorsque l'on atterrit en mer avec le delta ?

7. JACK THE NIPPER
A. Quel est le but de Jack ?
B. Quelle est sa principale arme ?
C. Que fait-on avec les objets après les avoir utilisés ?
D. Citez trois bêtises.
E. Qui est l'éditeur ?

8. CAULDRON II
A. Quel est le nom du programmeur ?
B. Combien y-a-t-il de gargouilles ?
C. Comment éviter le squelette pour accéder au chaudron ?
D. Qui a écrit la bande son ?
E. Combien de jeux l'éditeur de CAULDRON II a-t-il produit ?

9. GHOST'N GOBLINS
A. Que faut-il faire pour passer d'un niveau à un autre ?
B. Quel est le nom de la société ayant conçu le jeu GHOST'N GOBLINS dans les cafés ?
C. De quelle arme dispose le chevalier au début du jeu ?
D. Qui a programmé la version pour Amstrad ?
E. Quelles créatures vous attaquent au début du jeu ?

10. CLAP CINE
A. Combien de questions différentes peuvent être posées ?
B. Combien de choix différents sont proposés ?
C. Quelles aides pouvez-vous obtenir de l'ordinateur ?
D. Quel est le temps maximum accordé pour une réponse ?
E. Quelle société a édité ce programme ?

11. KNIGHT GAMES
A. Quel éditeur a développé ce jeu ?
B. Combien y-a-t-il de tableaux différents ?
C. Que signifie le titre ?
D. A quelle époque se situe le jeu ?
E. De combien d'armes différentes diposez-vous ?

12. STAR STRIKE II
A. Qui est l'éditeur de la première version de STAR STRIKE "3D STAR STRIKE" ?
B. Combien de destinations pouvez-vous choisir ?
C. Combien de "murs" rencontrez-vous avant d'arriver dans l'espace ?
D. Que se passe-t-il lorsque vous avez détruit la roue de l'espace ?
E. Quel est votre but finalement ?

13. FIGHTER PILOT
A. A quelle vitesse maximum pouvez-vous voler train sorti ?
B. Combien y-a-t-il de commandes ?
C. A quelle vitesse décollez-vous ?
D. Donnez le mois et l'année de la parution sur Amstrad.
E. Aux commandes de quel avion êtes-vous ?

14. SRAM
A. A quoi servent les glands ?
B. Quel air jouez-vous à la flûte ?
C. Combien y-a-t-il de prisonniers ?
D. Où se trouve le couteau ?
E. Combien de gardes devez-vous combattre ?

15. FAIRLIGHT
A. Comment se nomme le héros de ce jeu ?
B. Quelle est votre première tâche dans FAIRLIGHT ?
C. Combien y-a-t-il de salles ?
D. Combien pouvez-vous porter d'objets ?
E. Qui a écrit l'histoire de FAIRLIGHT ?

16. MELTDOWN
A. Quel est votre but dans cette aventure ?
B. Où le jeu se déroule-t-il ?
C. Qu'est-il donc arrivé au président ?
D. Comment obtient-on les mots de passe ?
E. Que veut dire SCUBA ?

17. GUNFRIGHT
A. Comment trouvez-vous les bandits ?
B. Quel est le nom du shérif ?
C. Que se passe-t-il lorsque vous rencontrez une demoiselle ?
D. De quelle manière gagnez-vous votre argent ?
E. De quel éditeur est ce jeu ?

18. ELITE
A. Quel est le but de votre première mission ?
B. Comment obtenez-vous votre récompense quand vous avez terminé la première mission ?
C. Donnez le mois et l'année de sortie de ce logiciel ?
D. Qui sont vos ennemis dans le début de la première mission ?
E. Qui a écrit ELITE ?

19. STARQUAKE
A. Que signifie le nom du héros du jeu ?
B. Qui est l'auteur du jeu ?
C. Quels sont les ennemis les plus dangereux ?
D. Citez trois moyens de transport dont dispose le héros du jeu.
E. Comment ouvre-t-on les portes blindées ?

20. TOMAHAWK
A. Quel est le nom du célèbre simulateur précédent du même éditeur ?
B. Quelle est la portée maximale de vos armes ?
C. Combien de missions sont-elles

Un PC 1512 SD, une chaîne hif-fi ou un voyage à New-York, cent jeux Amstrad à gagner et deux abonnements gratuits : c'est ce qui vous attend si vous participez glorieusement à ce nouveau concours Guillemot International/Amstrad Magazine. Mais attention : il vous faudra nous prouvez que vous connaissez parfaitement bien l'univers ludique de votre micro "chéri".

Préparez vos stylos, vos disquettes, vos traitements de texte : monopolisez le téléphone (après 19 h 30 c'est moins cher !), mettez en route vos modems et branchez-vous avec tous vos copains : il va certainement vous falloir plus d'une aide pour répondre correctement aux... DEUX CENT CINQUANTE QUESTIONS qui suivent.

proposées ?
D. Par quelle couleur sont représentés les secteurs ennemis sur la carte ?
E. De quel engin réel ce jeu simule-t-il le pilotage ?

21. MISSION OMEGA
A. Quel est le but du jeu ?
B. De combien de temps disposez-vous pour remplir votre mission ?
C. Quelle tâche devez-vous accomplir au début du jeu ?
D. – De combien d'armes différentes disposez-vous ?
E. Qui est l'éditeur de ce jeu ?

22. MIAMI VICE
A. Donnez les noms des héros du jeu.
B. Qui est le réalisateur de la série TV qui accompagne le jeu !
C. Quelle est votre mission dans ce jeu ?
D. Qui est l'éditeur du jeu ?
E. Que se passe-t-il lors d'une collision à très faible vitesse ?

23. IMPOSSIBLE MISSION
A. Quel rôle avez-vous dans ce jeu ?
B. Que veut faire votre ennemi ?
C. Combien y-a-t-il de salles ?
D. Dans quel pays et par quel éditeur ce jeu a-t-il été créé ?
E. Combien y-a-t-il de robots différents ?

24. REVOLUTION
A. Avec quoi vous déplacez-vous dans le jeu ?
B. Combien y-a-t-il de niveaux de jeu ?
C. Quel est votre tâche à chaque niveau ?
D. Quel est le nom du jeu précédent du même éditeur ?
E. Citez un des auteurs de ce jeu.

25. ZOIDS
A. Qui est le ZOID bleu le plus puissant ?
B. Comment identifie-t-on les ZOIDS ennemis ?
C. Que devez-vous reconstruire ?
D. Combien y-a-t-il de centrales sur le territoire ennemi ?
E. Comment retrouve-t-on un morceau de Zoidville ?

26. NEXUS
A. Quel est votre but dans ce jeu ?
B. A quelle technique a-t-on fait appel pour créer certaines images ?
C. Comment vous échappez-vous à la fin du jeu ?
D. Donnez le prénom de la personne du groupe NEXUS qui vous accueille.
E. Qui est le prétendu agent double du groupe NEXUS ?

27. GREEN BERET
A. Quel est le but du jeu ?
B. Citez trois armes différentes qui sont à votre disposition.
C. Donnez le nom du graphiste.
D. Citez un autre jeu de l'éditeur de la version café, qui ne soit pas encore disponible sur votre Amstrad.
E. Combien d'otages sont-ils attachés au début du jeu ?

28. MOVIE
A. A quelle époque et où se déroule ce jeu ?
B. Donnez le nom de l'acteur de la série TV qui a le même rôle que vous dans le jeu.
C. Où se trouve la bande enregistrée ?
D. Comment identifier la véritable Tania ?
E. Qui en est l'éditeur ?

29. HACKER
A. Que signifie le titre dans ce contexte ?
B. Que se passe-t-il lorsque vous ne trouvez pas le premier mot de passe ?
C. Combien de villes visitez-vous ?
D. Quelle est la réponse à la deuxième question de contrôle ?
E. Que répondre à "Logon please" ?

30. KUNG FU MASTER
A. Qui est le réel éditeur de ce jeu ?
B. Combien avez-vous de types d'ennemis (humains) différents ?
C. Combien de coups différents pouvez-vous donner ?
D. Qui est l'éditeur de la version de ce jeu pour les cafés ?
E. Finalement quelle est votre mission dans ce jeu ?

31. FRANCK BRUNO'S BOXING
A. Combien avez-vous d'adversaires ?
B. Donnez les noms de trois d'entre eux.
C. Qui est le programmeur ?
D. Citez le nom d'un autre jeu de boxe sur Amstrad.
E. Qui a programmé la bande sonore de ce jeu ?

32. TAU CETI
A. Donnez le nom du programmeur.
B. Donnez le nom d'une cité que vous pouvez visiter.
C. Quel est votre but dans ce jeu ?
D. A quoi servent les jumelles infrarouge ?
E. Dans quelle cité se trouve le générateur atomique ?

33. ROOM TEN
A. A quel autre jeu sur Amstrad celui-ci est-il associé ?
B. Quel score faites-vous lorsque votre adversaire manque une balle ?
C. Où l'action se situe-t-elle ?
D. D'où vient le nom de ce jeu ?
E. Qui a programmé ce jeu ?

34. AIR WOLF
A. But du jeu.
B. Combien de vies avez-vous ?
C. De quel film ce jeu est-il tiré ?
D. Combien y-a-t-il de prisonniers ?
E. Comment quittez-vous la première salle ?

35. SORCERY
A. Combien y-a-t-il de prisonniers ?
B. Qui est l'auteur de SORCERY ?
C. Combien de points peut-on obtenir au maximum en un seul tir ?
D. Quand et où utilisez-vous le calice ?
E. Combien y-a-t-il de salles ?

36. WARLORD
A. Que doit-on faire face aux loups ?
B. Qu'y-a-t-il dans la grotte sous-marine ?
C. Quel est l'éditeur de ce jeu ?
D. Qui en est le graphiste ?
E. Quel est le nom de la tribu de vos ennemis ?

37. THE WAY OF THE EXPLODING FIST
A. Combien y-a-t-il de "Dannes" ?
B. Combien de points vaut un coup de pied à la tête ?
C. Qui a écrit la musique ?
D. Combien y-a-t-il d'adversaires différents ?
E. Qui en est l'éditeur ?

38. ZOMBI
A. Quel est le prénom du graphiste ?
B. Que se passe-t-il lorsque l'on boit du coca ?
C. Quelles armes Sylvie peut-elle utiliser ?
D. A quoi sert la corde ?
E. A quelle heure la nuit tombe-t-elle ?

39. LIGHT FORCE
A. Combien y-a-t-il de tableaux ?
B. Qui est réellement l'éditeur de ce jeu ?
C. Que devez-vous faire face aux astéroïdes jaunes ?
D. Combien vous rapporte la destruction des bases dans le premier tableau ?
E. Qui est le graphiste de LIGHT FORCE ?

40. WINTER GAMES
A. Qui a édité ce jeu ?
B. Combien y-a-t-il d'épreuves différentes ?
C. Combien y-a-t-il de cibles dans le biathlon ?
D. Combien y-a-t-il de figures en patinage artistique ?
E. Sur combien d'ordinateurs différents ce jeu tourne-t-il ?

41. VIRGIN ATLANTIC
A. Qui était le pilote lors de la traversée ?
B. Combien de temps a duré cette traversée ?
C. Citez trois activités différentes de l'éditeur.
D. Donnez le nom du programmeur.
E. Combien d'écrans différents avez-vous ?

42. BOMBJACK
A. Qui est l'éditeur du jeu de café ?
B. Combien y-a-t-il de bombes dans le premier tableau ?
C. Combien y-a-t-il de paysages différents ?
D. Lorsque vous terminez le premier tableau, quel score avez-vous ?
E. Que se passe-t-il lorsque vous touchez un de ces insectes nains ?

43. SWORDS AND SORCERY
A. A quelle catégorie ce jeu appartient-il ?
B. Combien y-a-t-il de sortes de mages ?
C. Que trouvez-vous dans les catacombes de ZOB ?
D. A quoi peuvent vous servir les balais ?
E. Qui est l'éditeur de ce jeu ?

44. MANATHAN 95
A. Quel est le nom du héros ?
B. Quelle arme peut-il utiliser ?
C. Qui cherchez-vous donc ?
D. Donnez le nom de l'éditeur ?
E. De combien de temps disposez-vous ?

45. ON THE RUN
A. Quel est le dernier jeu Amstrad produit par cet éditeur ?
B. De combien de temps diposez-vous pour remplir votre mission ?
C. Comment vous appelez-vous dans ce jeu ?
D. Pour quelle raison le paysage est-il si étranger ?
E. Qui est l'auteur de ces graphismes ?

46. DUN DARAGH
A. Quelle est la monnaie courante dans ce jeu ?
B. Comment gagne-t-on cet argent ?
C. Donnez le nom d'une des personnes que vous croisez.
D. Citez le dernier titre paru chez le même éditeur.
E. Donnez les noms de deux pickpokets.

47. DESERT FOX
A. Citez le nom de l'éditeur d'un jeu qui se déroule dans la même région.
B. Citez aussi le nom du jeu.
C. Quel score minimum devez-vous faire pour sauver le convoi ?
D. Quel est le nom de votre ennemi ?
E. De combien de temps disposez-vus pour remplir votre mission ?

48. STREET HAWK
A. Quel est l'éditeur qui a créé ce jeu ?
B. Pour quelle raison traquez-vous ces malfaiteurs ?
C. D'où provient le nom de ce jeu ?
D. De quel véhicule dispose votre ennemi ?
E. A quoi sert votre balayeur radar ?

49. GHOSTBUSTERS
A. De quelle somme disposez-vous pour faire vos emplettes ?
B. Combien de fantômes pouvez-vous mettre dans votre sac ?
C. Qui est le célèbre programmeur de ce jeu ?
D. De combien de véhicules disposez-vous ?
E. Citez le nom d'un des héros du film.

50. SKY FOX
A. Quel éditeur a créé ce jeu ?
B. Quels différents types d'ennemis avez-vous ?
C. Combien de points rapporte une base détruite ?
D. Donnez le mois et l'année de la sortie du jeu sur Armstrad ?
E. – A quoi sert le pilote automatique ?

AMSTRAD MAGAZINE LIBRAIRIE

Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs Amstrad les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.



Pour débuter

Le tour de l'Amstrad. réf : 101. Prix : 80 F.
Un livre d'initiation pour tous les débutants sur CPC 464 et 664. Cet ouvrage rempli d'exemples aborde le son, le graphisme et le Basic de l'Amstrad. (170 p).

L'utilisation de l'Amstrad. réf : 102. Prix : 125 F.
Toutes les possibilités offertes par votre CPC, développées et commentées. (250 p).

Bien débuter avec votre PCW. réf : 103. Prix : 129 F.
Un livre réalisé pour débuter sans peine avec Locoscript et acquérir les bases minimum en Basic Mallard, Dr Logo et CP/M Plus. (240 p).

La programmation :

Amstrad 56 programmes. réf : 201. Prix : 78 F.
Un petit recueil de programmes couvrant différentes applications : éducatif, gestion, finances personnelles etc. En suivant "pas à pas" les programmes, le débutant apprendra l'utilisation du jeu d'instructions du CPC. (150 p).

Amstrad, premiers programmes. réf : 202. Prix : 108 F.
Un livre pour aider le débutant à réaliser ses premiers programmes. (240 p).

L'Amstrad exploré. réf : 203. Prix : 108 F.
Pour progresser facilement en Basic et exploiter les capacités de sa machine. Une partie du livre aborde la programmation en Assembleur. (180 p).

Amstrad en musique. réf : 204. Prix : 165 F.
Si vous souhaitez composer une symphonie pour transistors et condensateurs, ce livre vous donnera toutes les recettes pour y parvenir. (240 p).

Basic Amstrad, Tome 1. réf : 205. Prix : 105 F.

Basic Amstrad, Tome 2. réf : 206. Prix : 95 F.
Le premier volume est consacré aux instructions du Basic et à leur programmation. Le second approfondit les connaissances acquises et aborde les fichiers. (200 p et 140 p).

Basic plus, 80 routines. réf : 207. Prix : 100 F.
Des routines pour "muscler" votre ordinateur. Une bonne étape avant de passer à la programmation en Assembleur. (160 p).

102 programmes pour Amstrad. réf : 208. Prix : 120 F.
Des programmes de jeux pour découvrir le Basic. Chaque niveau utilise de nouvelles instructions. (240 p).

Des idées pour CPC. réf : 209. Prix : 129 F.
Un livre pour vous aider à réaliser des programmes. Chaque exemple présenté permet d'approfondir ses connaissances en programmation. (250 p).

Guide du graphisme. réf : 210. Prix : 108 F.
Pour tout savoir sur le graphisme, des fonctions à la programmation. Tous les exemples tournent sur 464, 664, 6128. (200 p).

Je débute en Basic Amstrad. réf : 211. Prix : 85 F.
Comme son titre l'indique, un livre pour découvrir le Basic de l'Amstrad comme avec une certaine méthode : sans peine. (140 p).

Jeux d'actions. réf : 212. Prix : 49 F.
Des exemples simples pour maîtriser rapidement le son, le graphisme et l'animation dans un programme. (91 p).

Trucs et astuces pour CPC 464. réf : 213. Prix : 149 F.

Trucs et astuces pour CPC tous modèles. réf : 214. Prix : 129 F.
Ces deux livres nous donnent des astuces de programmation pour toutes les machines de la gamme CPC. On découvre la structure de la machine, les fichiers, le système d'exploitation etc. (270 p et 220 p).

Programmation avancée

Clefs pour Amstrad, Tome 1. réf : 301. Prix : 140 F.

Clefs pour Amstrad, Tome 2. réf : 302. Prix : 155 F.
Deux mémentos qui contiennent toutes les informations sur vos machines. Le tome 1 détaille les machines (CPC), tandis que le tome 2 se concentre plus particulièrement sur le système disque (CPC, PCW), CP/M etc. Ils deviendront rapidement indispensables aux programmeurs avertis. Un bon investissement. (200 p et 230 p).

Le CP/M 2.2. réf : 303. Prix : 128 F.

Le CP/M 3.0 (Plus). réf : 304. Prix : 148 F.
Deux livres, à la fois "guides et manuels", pour aider les utilisateurs de CP/M. (240 p et 208 p).

La bible du programmeur, CPC 464. réf : 305. Prix : 249 F.
Un "monument" que l'on ne présente plus. Une vraie référence pour tous les programmeurs, on y trouve même le plan détaillé du "fabuleux" CPC 464. (680 p).

La bible du CPC 664 et 6128. réf : 306. Prix : 199 F.
Moins volumineux que le précédent (la ROM n'y est pas détaillée), on y trouve néanmoins tous les détails sur sa machine. (440 p).

Le livre de l'Amstrad. réf : 307. Prix : 120 F.
Un autre livre "référence" écrit par des auteurs chevronnés (Clefs pour Amstrad). Vous y trouverez l'étude complète de l'Amstrad, hardware et software. (250 p).

Programmation du Z80. réf : 308. Prix : 210 F.
Encore un ouvrage cité par tous comme "modèle" dans sa catégorie. Le "Zaks" vous apprendra le jeu d'instruction du Z80, vous aidera à comprendre le déroulement d'un programme et vous initiera au cheminement de l'information. (590 p).

Initiation langages :

Autoformation à l'Assembleur (avec cassette). réf : 401. Prix : 195 F.
Un livre et une cassette pour apprendre facilement le langage des "vrais programmeurs". Cette initiation est une véritable réussite. (250 p).

Programmation en Assembleur. réf : 402. Prix : 108 F.
Pour ceux qui souhaitent franchir le pas en douceur, du Basic vers l'Assembleur, ce petit livre vous y aidera. Attention, il faut posséder de bonnes connaissances en programmation. (200 p).

Turbo Pascal. réf : 403. Prix : 135 F.
A la fois ouvrage d'initiation et guide complet sur Turbo Pascal, ce livre apporte toutes les réponses à vos questions. (220 p).



Périphériques

Le livre du lecteur de disquettes. réf : 501. Prix : 149 F.
Pour tout savoir sur votre lecteur de disquettes et en utiliser au mieux ses possibilités. Un ouvrage complet avec le listing du DOS commenté. (300 p).

Montages, extensions et périphériques pour CPC. réf : 502. Prix : 199 F.
Vous souhaitez réaliser vous-même des cartes d'extensions, un programmateur d'Eprom, une RS 232 etc., ce livre contient les schémas, tracés de circuits, programmes et explications pour mettre au point ces appareils. Pour tirer le maximum de ce livre, il est préférable d'avoir quelques connaissances de bases en électronique et programmation en Assembleur. (430 p).

Périphériques et fichiers sur Amstrad. réf : 503. Prix : 120 F.
La première partie donne de précieux conseils sur les CPC et leurs périphériques. La seconde aborde plus particulièrement les fichiers à accès séquentiels et directs. Une introduction aux bases de données complète l'ouvrage. (160 p).

BON DE COMMANDE

A retourner accompagné de votre règlement à : Amstrad Magazine "Service Librairie", 55, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. (Tél. 16/1 42.41.81.81).

NOM : ....

ADRESSE : ....

DESIGNATION	REF	NOMBRE	PRIX
FRAIS DE PORT			
		TOTAL	

Date :

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

am 16

Pour être valable, toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine à réception de la marchandise.
FRAIS DE PORT : normal 20 F. Recommandé 40 F.
VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE (remise de 5 % aux membres du "Club Amstrad Magazine", joindre numéro de carte).

VOTRE DERNIERE CHANCE...

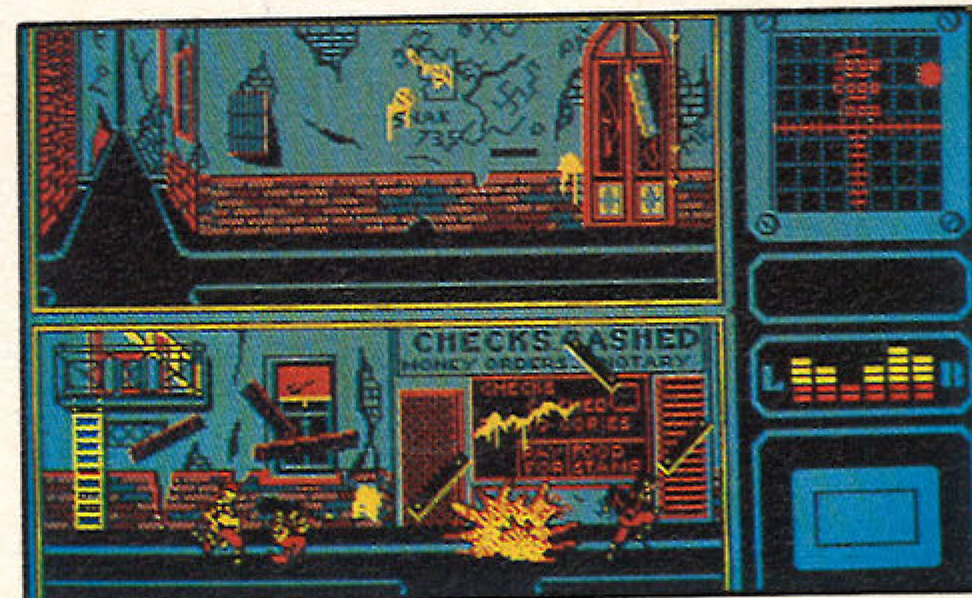
MANHATTAN 95

AMSTRAD CPC 464/664/6128 — CASSETTE — DISQUETTE





1, Voie Félix Eboué
94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21





PRÉSENT A AMSTRAD EXPO du 21 au 24 novembre 1986 LA VILLETTE

AMS-16

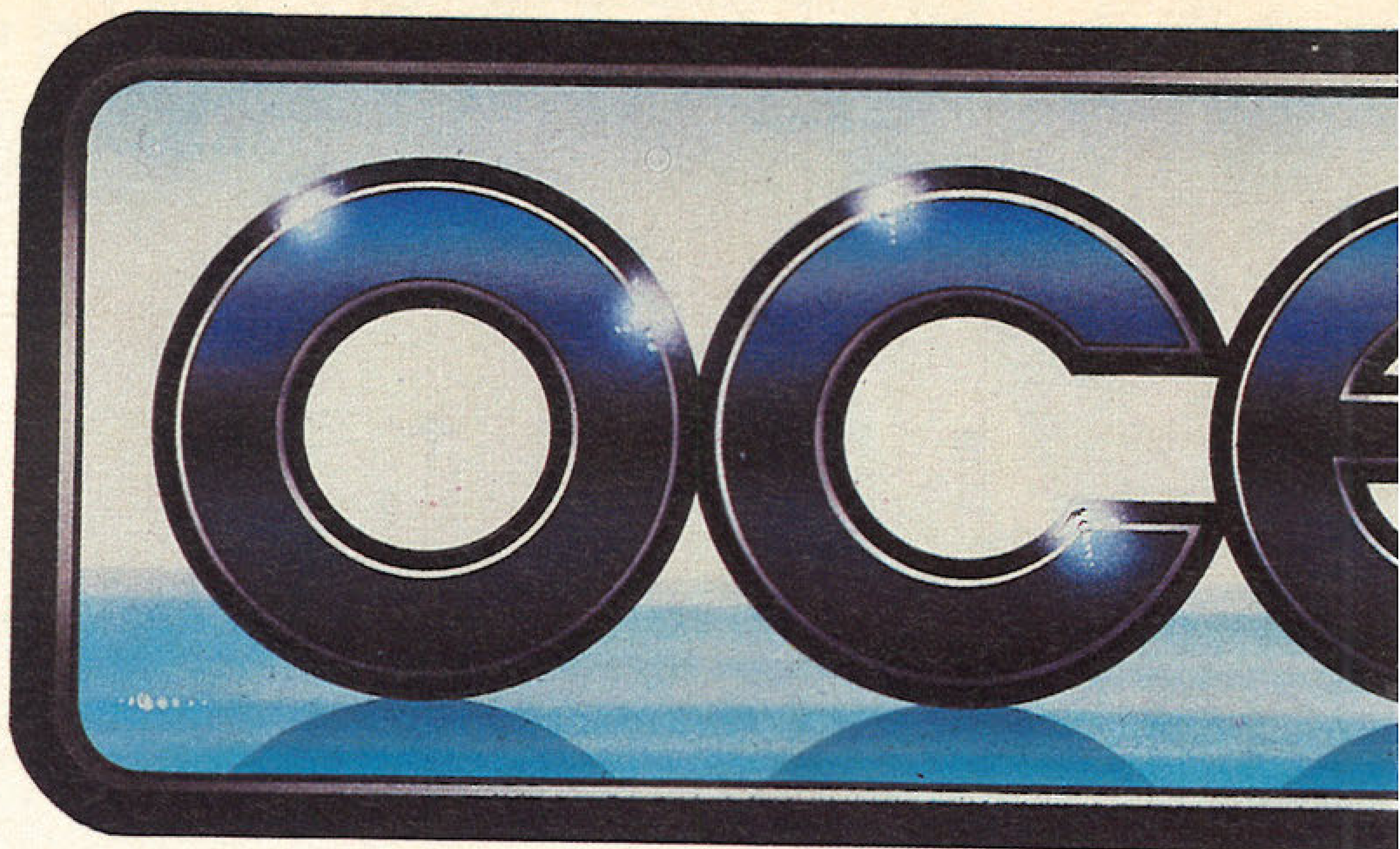
NOM :

ADRESSE :

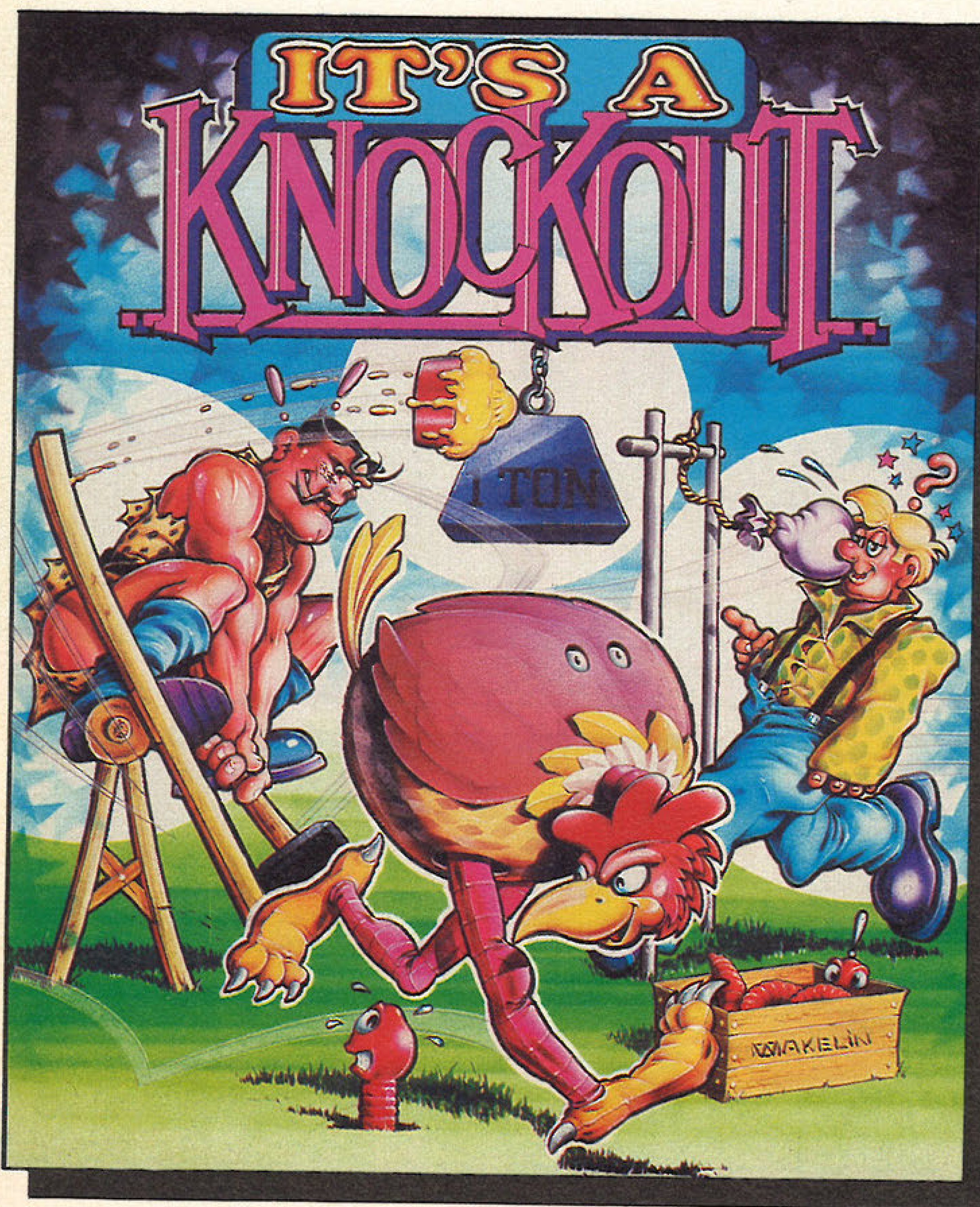
VILLE : CODE POSTAL :

PORT GRATUIT

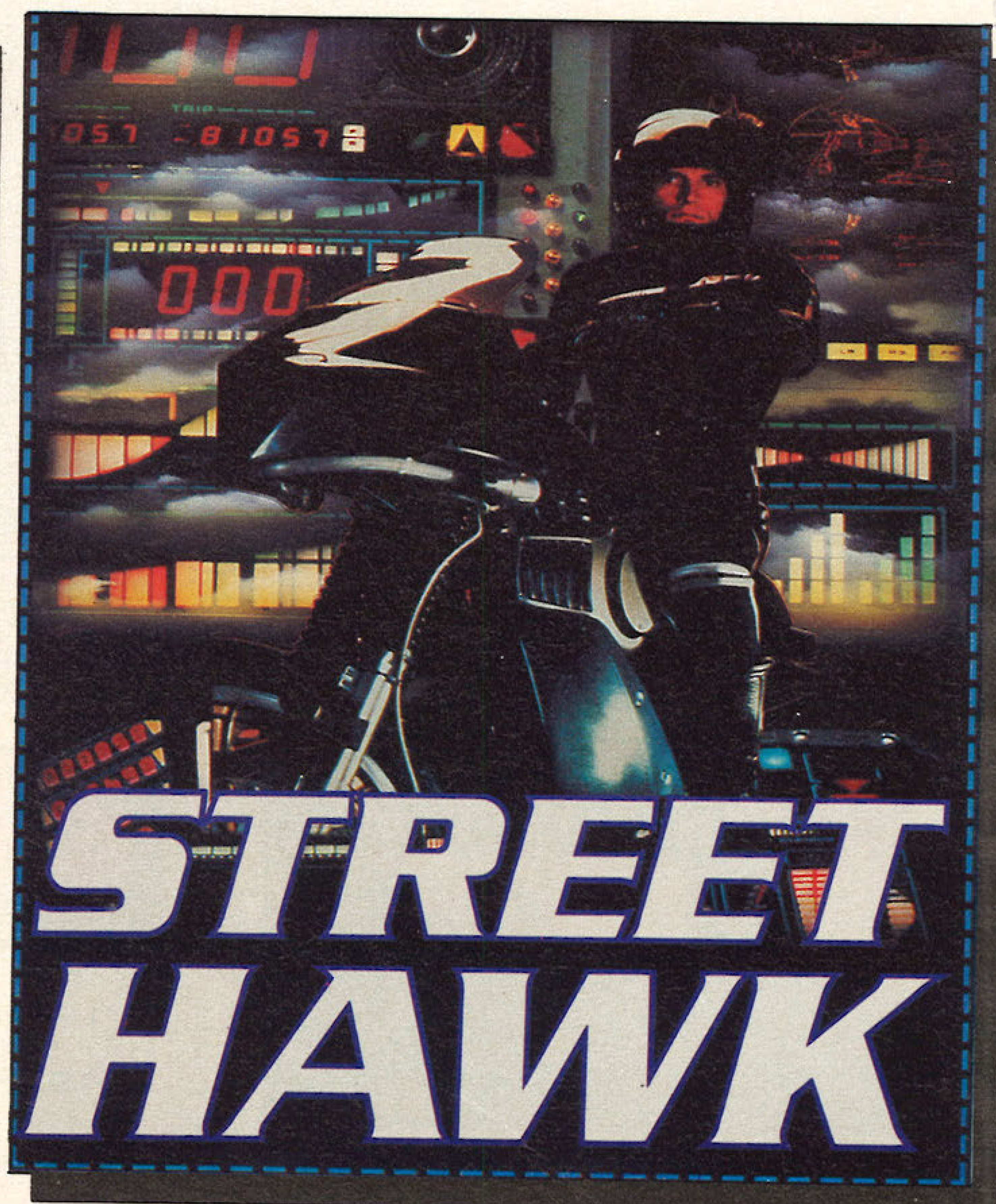
Règlement par chèque bancaire ou CCP. ☐ MANHATTAN 95 DISC 180 FF — ☐ MANHATTAN CASS 140 FF



AVENTURE, ACTION ET AMUSEMENT
POUR MICRO



Ce jeu dément vous permet d'entrer en compétition dans 6 épreuves aussi folles que celles de la célèbre émission télévisée.



Le flic au courage de pilote d'essai descend dans la rue sur sa moto expérimentale.

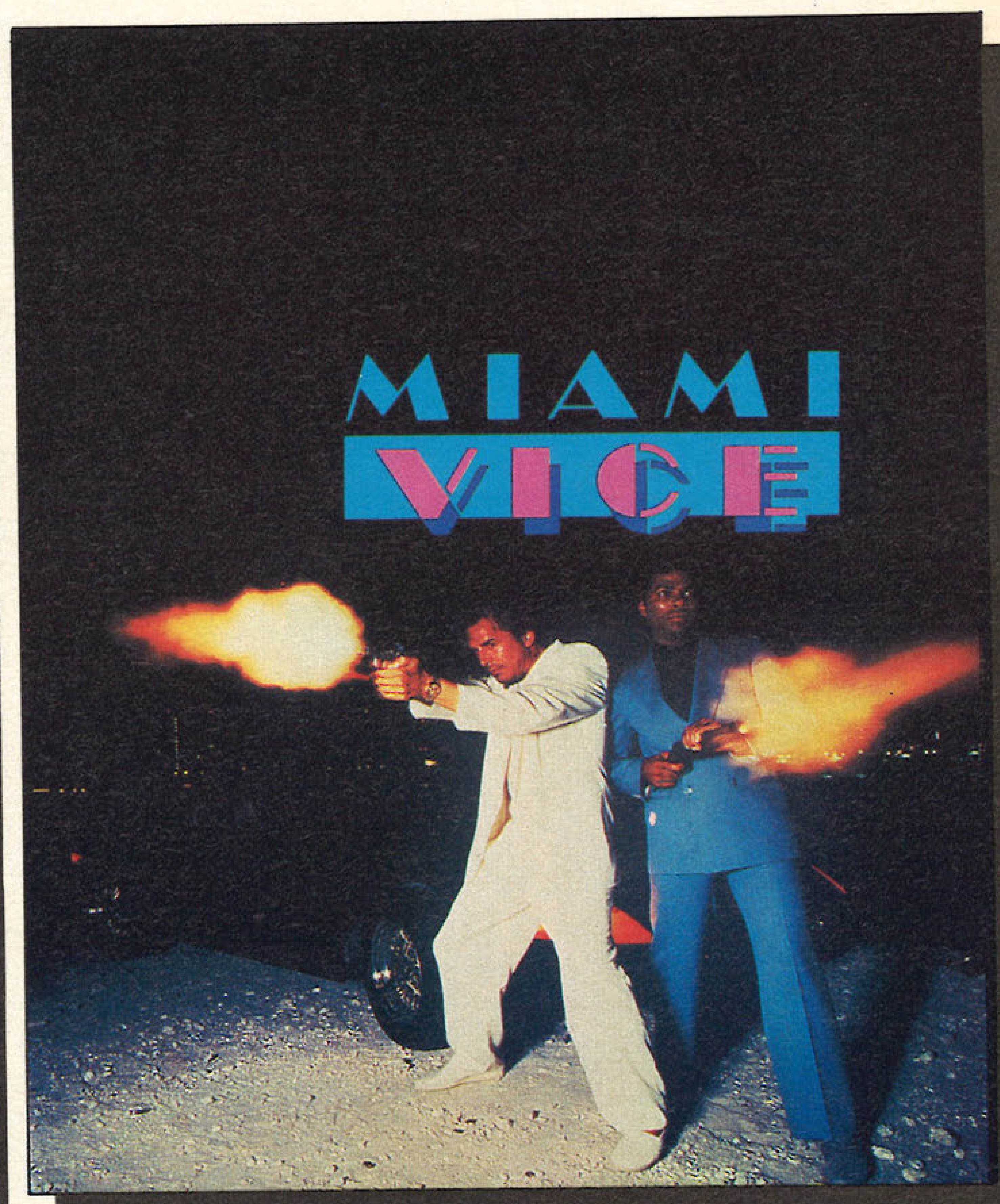
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATE



GARANTIS DANS CES SUPERBES JEUX -ORDINATEUR



Battez-vous au samouraï dans cette bataille à travers les âges.



Rejoignez les 2 flics de Miami dans ce jeu d'action et de stratégie.

AUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

Un faux compatible est un poison!
voici l'antidote:

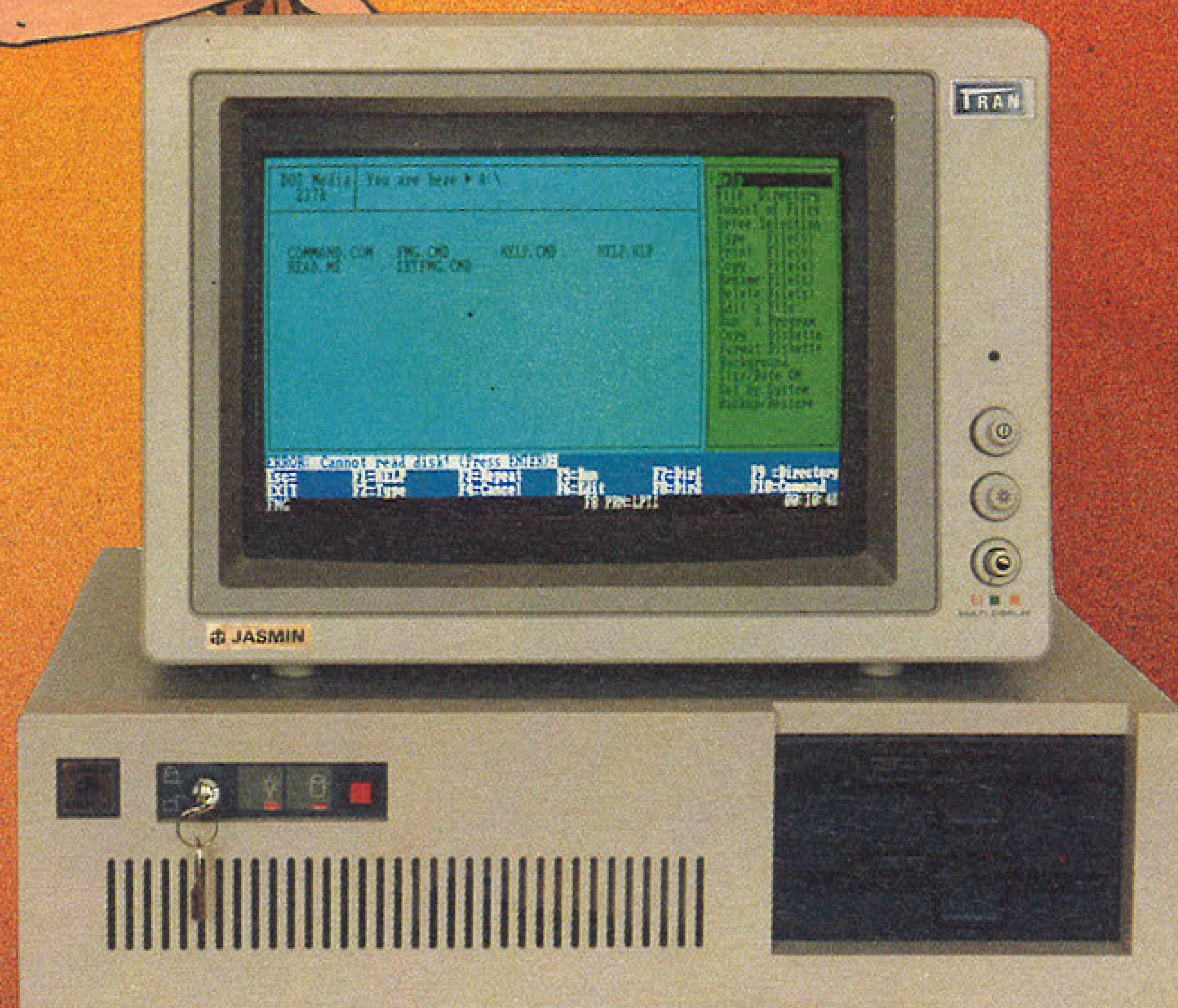
JASMIN TURBO HQ

L'ORDINATEUR FRANÇAIS

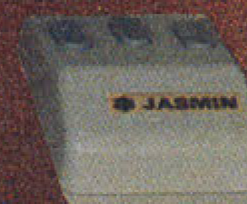
Le plus compatible des compatibles

Ton abondance,
Ton TURBO,
Ton DOS +, ton GEM,
Ton TURBO-PASCAL,
Ton PRIX
... JE CRAQUE!









TRAN

TRAN - 53, impasse Blériot, 83130 LA GARDE
Tél. 94.21.19.68

NOUVEAUTÉ

DES COMPATIBLES PC A MOINS DE 4.000 F HT C'EST UNE RÉALITÉ

avec la nouvelle gamme d'ordinateurs complets JASMIN TURBO HQ de T.R.A.N.

Jasmin Turbo en hypermarché

J'ai été merveilleusement surpris de trouver des « JASMIN TURBO » dans un hypermarché. Avec son look « AT » et sa clé « anti-reset », il fait vraiment professionnel. Mais que fait-il dans un hypermarché, ce compatible IBM PC/XT ? Quand j'ai vu le prix, j'ai compris ! Il commence à 3.954,47 F Hors Taxes pour 256 K de mémoire vive (RAM). Mais c'est le prix d'un bon micro-ordinateur familial ! C'est difficile de résister et, bien sûr, je me suis même laissé tenter par un modèle supérieur à deux lecteurs de disquettes et 640 K RAM à 6.224,29 F H.T. Surtout, je connais bien la société française T.R.A.N. à travers sa famille de lecteurs JASMIN, bien appréciés des ORICIENS et des AMSTRADIENS.

De bonnes surprises

6.224 F, c'est déjà un très bon prix pour un compatible PC classique de même capacité, mais quand j'enlève l'emballage, quelle découverte ! Le langage structuré le plus vendu au monde, le TURBO PASCAL de Borland avec son manuel, les systèmes d'exploitation DOS PLUS et GEM de D.R.I. avec le guide et les licences officielles. L'ensemble de ces logiciels coûte à lui seul plus de 2.000 F. Encore une autre découverte : une souris de haute précision dont le prix est d'au moins 1.000 F. Surtout, l'unité centrale contient déjà :

— la carte-mère équipée de 640 K de RAM, du microprocesseur 8088-2, d'un emplacement prévu pour le rajout du coprocesseur arithmétique 8087 et de 8 ports d'extension à connecteurs longs ;

— la carte 16 couleurs et graphique appelée aussi la carte CGA avec une sortie vidéo composite couleur, une sortie vidéo N. et B., une sortie RVBI, une interface crayon optique ;

— la carte « MULTI I/O » comprend deux ports série dont un équipé, une interface imprimante parallèle Centronic, une entrée manette de jeu, une horloge/calendrier permanent sauvegardée par batterie, le contrôleur pour deux lecteurs de disquette.

Et il reste encore 6 ports d'extension disponibles. Sa généreuse alimentation à découpage de 150 W ventilée réside dans l'unité centrale et non dans le moniteur, ce qui permet une évolution sans soucis de la configuration du système, par exemple changer de moniteur suivant ses besoins.

La double vitesse, clé de la vraie compatibilité

On connaît bien les problèmes que posent les ordinateurs qui ne fonctionnent qu'en 8 MHZ avec des logiciels écrits pour du 4,77 MHZ, vitesse de l'IBM PC. Or, JASMIN PC est un TURBO à double vitesse 8MHZ et 4,77 MHZ commutable au clavier. C'est indispensable pour une vraie compatibilité.
Mis en garde ces derniers temps de la mauvaise compatibilité de certains clônes, j'ai tout de suite testé avec « Compatest » et MS-DOS. Le résultat m'a plus que rassuré : 98 % en compatibilité pondérée et 3e niveau de compatibilité. Et, jusqu'à ce jour, je n'ai pas encore trouvé de logiciel pour IBM PC qui ne fonctionne pas sur le JASMIN TURBO.

Systèmes d'exploitation

J'ai apprécié le choix du système d'exploitation DOS PLUS de Digital Research Inc., pour sa double compatibilité avec le système MS.DOS 2-11 et CP/M 86. Vive les transferts de fichiers entre les deux standards.
Le système d'exploitation d'environnement graphique G.E.M. (Graphic Environment Manager) de DRI est livré avec, ce qui permet à JASMIN TURBO d'utiliser toute application écrite sous GEM, toute application écrite sous GEM, disponible sur le marché. Par exemple, le GEM-DESKTOP (pour BUREAU) permet d'utiliser le JHASMIN TURBO avec des Icônes comme un Macintosh. La convivialité avant tout.

Gamme JASMIN TURBO HQ :

HQ pour Haute Qualité. Chaque modèle est équipé d'office d'une carte TURBO, des cartes « CGA » et « Multi I/O », du clavier AZERTY de bonne qualité avec indicateurs lumineux et d'un lecteur de disquettes 5''1/4. Chacun est accompagné de DOS-PLUS, GEM et TURBO/PASCAL.

HQ CLUB :	256 K RAM extensible à 640 K - alimentation allégée - DOS PLUS - TURBO PASCAL - 1 lecteur 5''1/4.............	**3.954,47 F HT**
HQ 2 :	640 K RAM - Souris - DOS PLUS - GEM - TURBO PASCAL - Alimentation 150 W - 2 lecteurs 5''1/4........	**6.224,29 F HT**
HQ 10 :	640 K RAM - Souris - DOS PLUS - GEM - TURBO PASCAL - Alimentation 150 W - 1 lecteur 5''1/4 - 1 disque DUR 10 MB......	**8.001,69 F HT**
HQ 20 :	640 K RAM - Souris - DOS PLUS - GEM - TURBO PASCAL - Alimentation 150 W - 1 lecteur 5''1/4 - 1 disque DUR 20 MB......	**9.915,69 F HT**

Le moniteur monochrome 12'' haute résolution est proposé à 758,85 F HT.
Le moniteur couleur 14'' haute définition : 3.279,93 F HT.

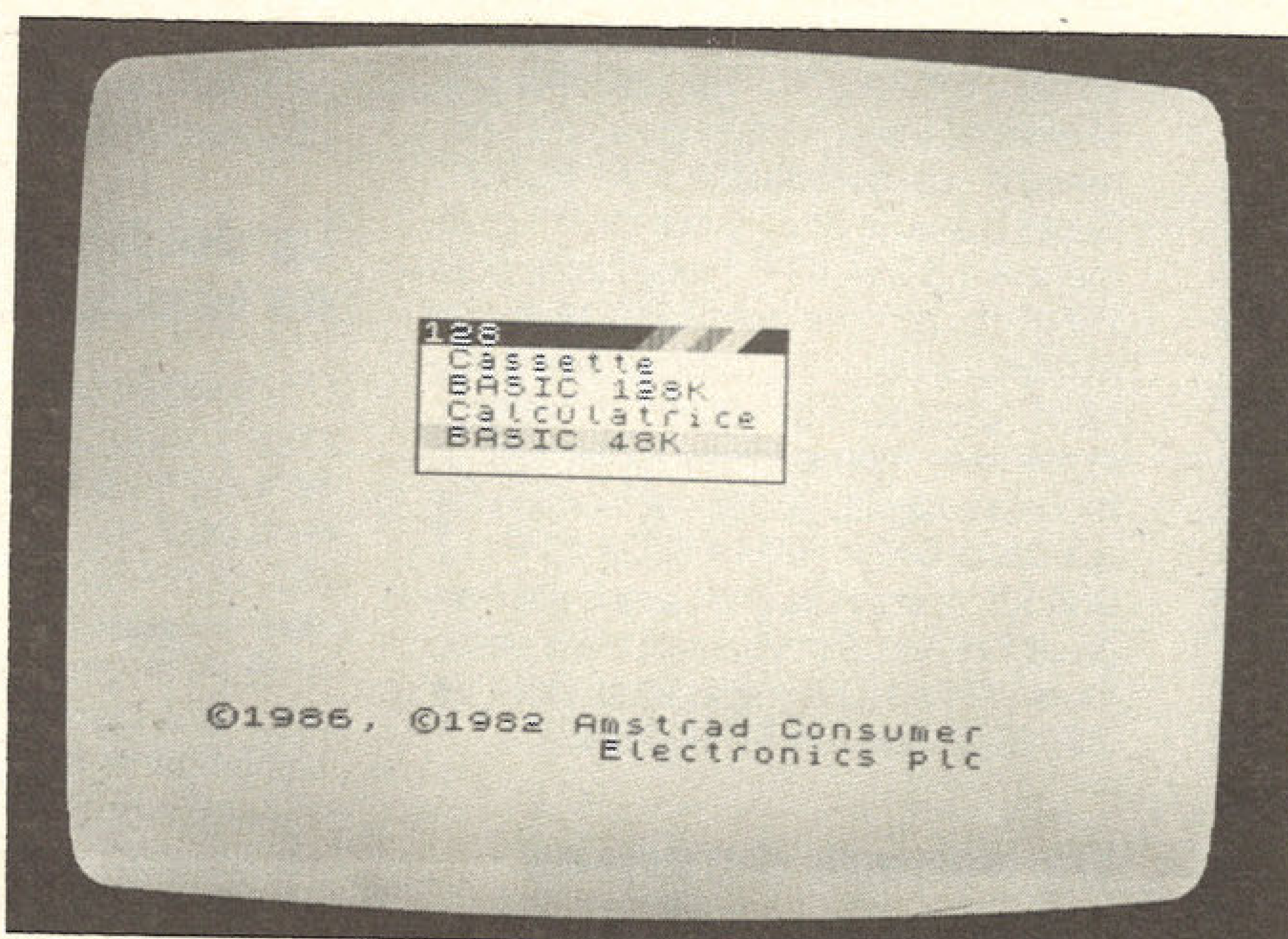
Où trouver les JASMIN TURBO ?

Dans les EUROMARCHES de MULHOUSE, BELFORT, NANCY, MARSEILLE, LYON, NIMES, TOULON, NICE, PERPIGNAN, THIERS, AIX-EN-PROVENCE, chez VCB2-GARONOR Tél. 48.67.66.01, D.F.I. PARIS Tél. 42.88.14.97, MICRO-CLUB BOBIGNY Tél. 48.31.69.33, dans les points de vente JASMIN et aussi directement chez T.R.A.N., 53, impasse Blériot, 83130 LA GARDE - Tél. 94.21.19.68.

Ce mois-ci testé et démonté :

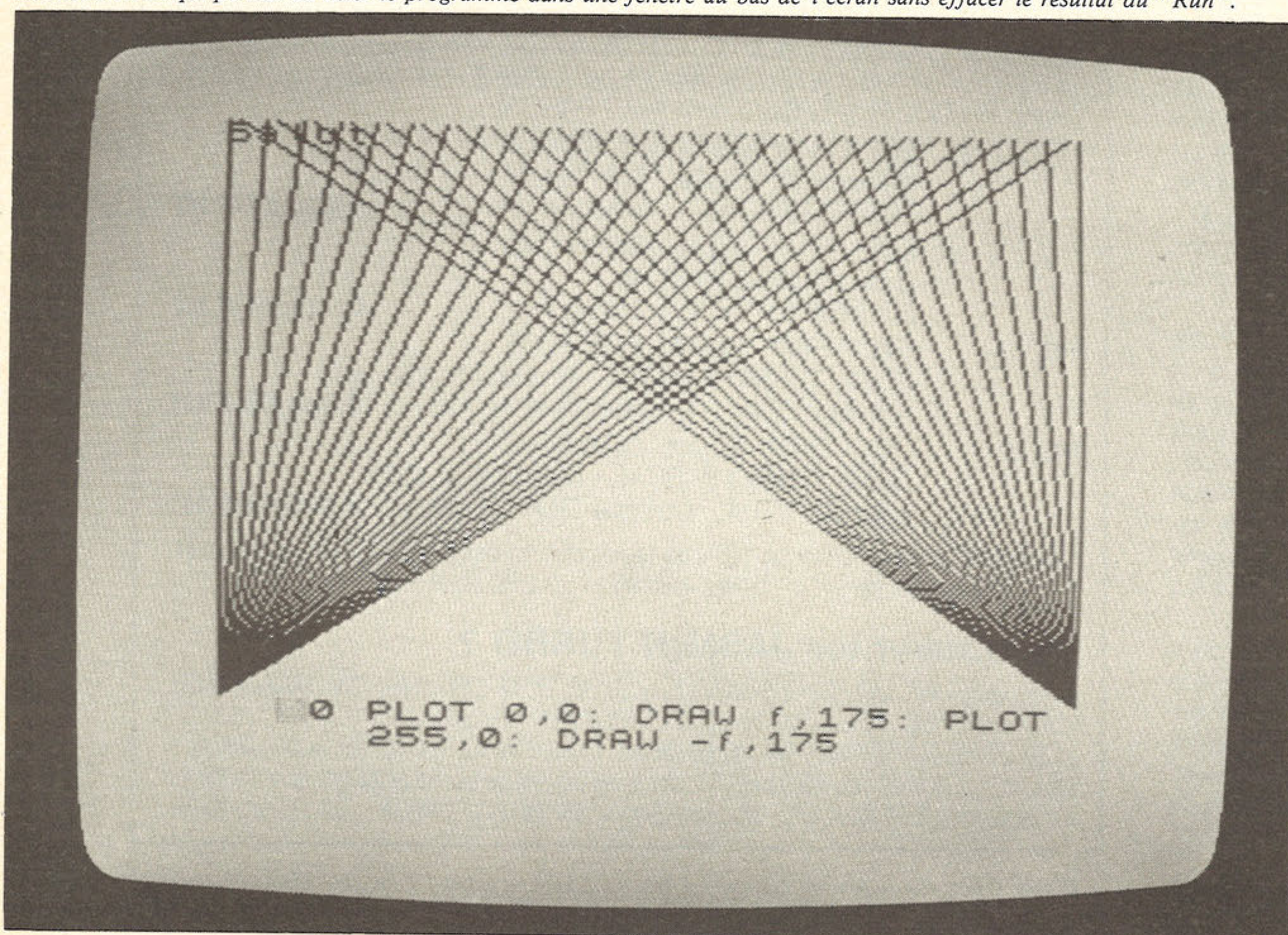
LE SINCLAIR 128 PLUS 2

Sont-ils devenus fous à Amstrad Magazine pour ouvrir leurs colonnes à un test de Sinclair ??? Pas du tout. D'abord, chose promise, chose due : nous vous avions annoncé la sortie de ce PLUS 2, le voici au banc d'essai. Ensuite, nombreux sont les Amstradistes qui ont pu apercevoir cette curieuse machine sur le stand Amstrad au PCW Show de Londres ou du Sicob. Enfin, Amstrad a racheté Sinclair et un magazine consacré aux Amstrad se devait de parler du "petit cousin".



La fenêtre d'aide qui apparaît à la mise sous tension.

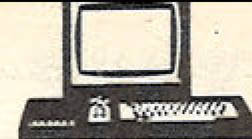
Le mode écran qui permet de lister le programme dans une fenêtre au bas de l'écran sans effacer le résultat du "Run".



La première chose qui frappe avec ce nouvel ordinateur, c'est son rapport qualité/prix : 128 Ko, magnétophone intégré, compatible avec les logiciels du Spectrum 48 Ko et pourvu d'un bon Basic 128 "made in Amstrad", le tout livré avec câbles, alimentation, joystick plus six logiciels pour moins de 2 000 F. De quoi faire réfléchir les utilisateurs de PCW ou d'Amstrad possédant une "vieille" logithèque du temps des anciens Spectrum et qui pourraient se laisser tenter par une deuxième machine, plus orientée jeux. C'est d'ailleurs la vocation avouée du Sinclair Plus 2 : initier et amuser. L'absence (pour l'instant ?) de lecteur de disquettes ne peut en aucun cas lui faire accéder à des applications "pros" ou semi-professionnelles...

Aspect extérieur

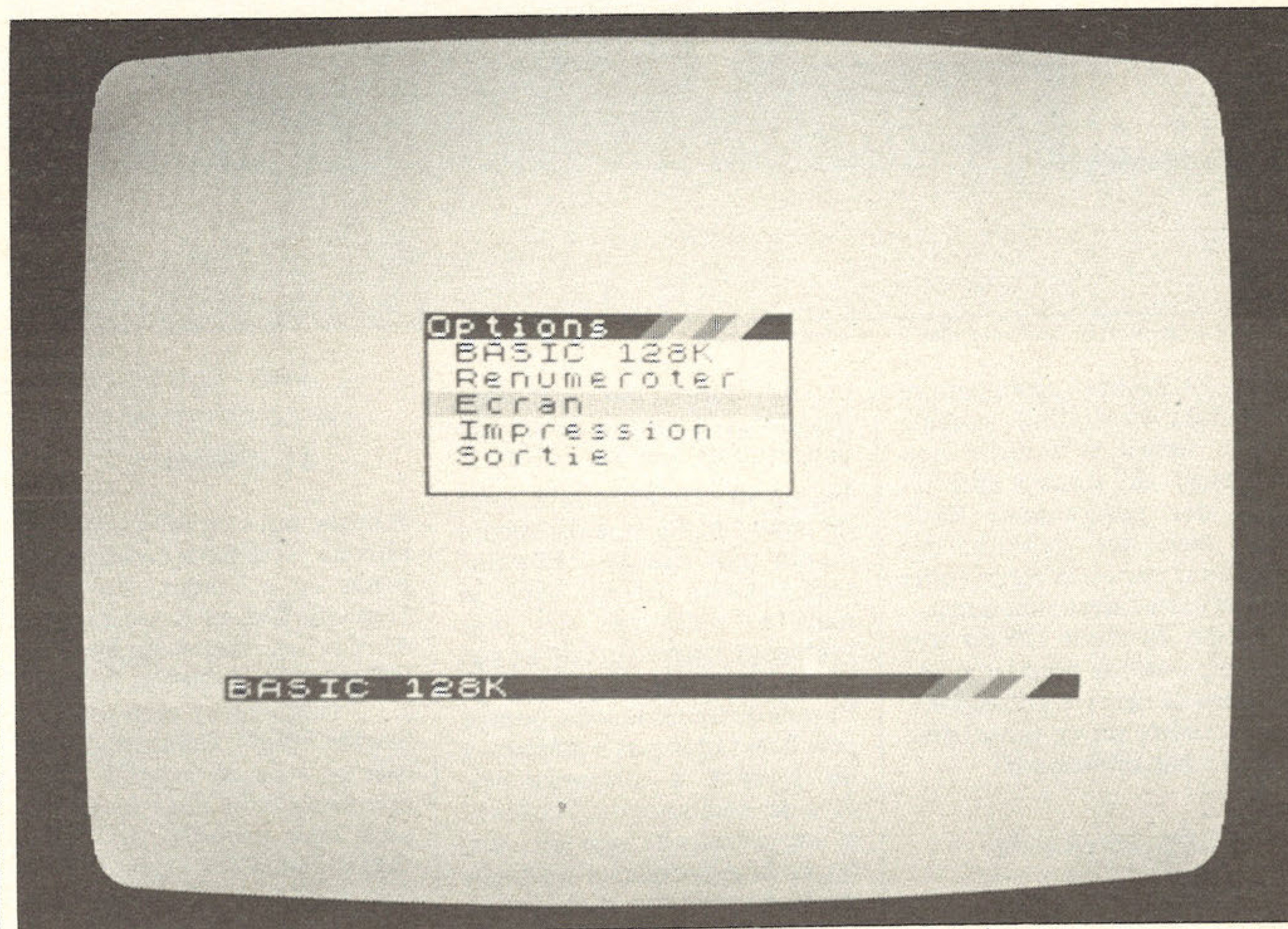
Ah ! le beau clavier que voilà. Aux rebuts les touches "gom-



mées'', si peu pratiques, des anciennes versions : le Plus 2 est équipé d'un clavier mécanique qui, même s'il n'est pas parfait, ne donne aucun regret... La disposition des cinquante-huit touches est sur le modèle anglais (QWERTY). touches grises (à sérigraphie blanche) et robe grise : l'ensemble est très sobre si ce n'est la présence du logo Sinclair rouge et d'un autocollant ''Datacorder'' coloré sur le capot du lecteur de cassettes intégré. Rien à redire du côté ''look''. Les dimensions sont assez réduites malgré le lecteur intégré : un bon point. un coup d'œil sur les côtes de l'appareil laisse voir deux prises joystick et un bouton reset sur la face gauche ; une prise d'alimentation 9 V (séparée), un port d'entrées/sorties, une prise RS 232 ou Midi (en sortie seulement), une prise pour clavier numérique séparé, un jack huit broches pour la sortie Péritel, un ''trou'' qui visiblement ne sert (pour l'instant ?) à rien et une sortie son (jack type Walkman). Rien de moins.
Premières petites déceptions : l'alimentation séparée (assez volumineuse) qui augmente le nombre de fils ''qui trainent'' derrière l'unité centrale et l'absence d'un interrupteur marche/arrêt. Heureusement, s'il faut débrancher la prise après chaque utilisation, l'ordinateur est pourvu d'une diode rouge prévenant que l'appareil est encore sous tension. Dommage pour l'alimentation séparée, c'est moins pratique et la fiche arrière de branchement risque — à la longue — de prendre du jeu et d'entrainer des faux contacts comme à l'époque héroïque des ZX 81...

Aspect intérieur

Ouvrons la bête... (ne le faites pas, cette opération annulerait votre garantie !). L'intérieur est intéressant et poserait des questions à qui ne connaîtrait pas les liens entre Sinclair et Amstrad. En effet cette dernière marque apparaît, à l'intérieur du boîtier, sous forme d'autocollants, de sérigraphie sur les composants. A part ce détail, on comprend tout de suite comment tout arrive à tenir dans un si petit boîtier : une fois encore Amstrad démontre sa maîtrise dans l'intégration de ses cartes. Tout est propre, bien rangé, la manufacture des circuits (sur une seule carte) est soignée. On y retrouve le Z80, le AY-3-8912-A et les chips mémoire. Du beau travail. De son côté le magnétophone occupe peu de volume. Encore de la miniaturisation. Seul point faible, les soudures de certains fils qui sont un peu chiches ; si vous ne ''tripotez'' pas les tripes de votre enfant chéri, vous ne devriez pas avoir de problème.



Ecran obtenu (fenêtre option secondaire) après passage en mode 128.

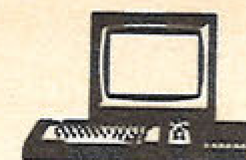
Basic 48 Ko ou Basic 128 ?

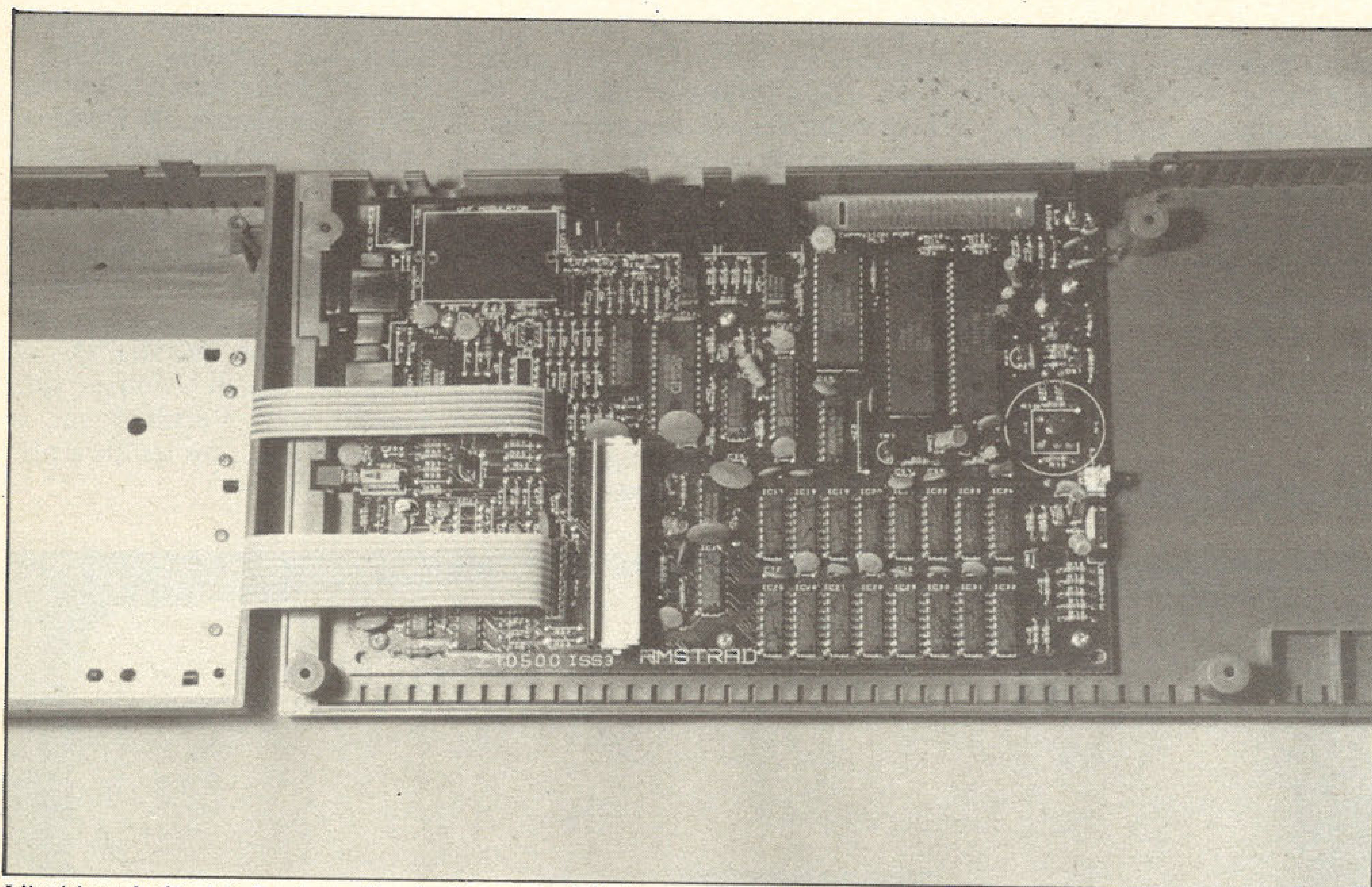
En effet, cet ordinateur est pourvu de deux Basic : l'un permettant normalement une totale compatibilité avec les précédentes versions de Spectrum 48 Ko, l'autre d'aborder une autre forme de programmation (sans mot clés avec éditeur plein écran) qui permet la gestion des 128 Ko.
L'allumage de la machine se fait avec anxiété (comment passer d'un mode à l'autre, au secours je n'y connais rien !!!) et, miracle !, tous vos problèmes de passage d'un mode à l'autre sont résolus par la présence d'une ''fenêtre'' amovible appelable à 128 faisant apparaître une autre fenêtre de sélection secondaire (128, écran, impression, renumération, sortie).

Le mode 48 Ko : c'est celui qui vous permettra de taper les listings dédiés au Spectrum et d'accéder à une vaste bibliothèque de programmes. Nous n'allons pas analyser ses faiblesses, mais il y a fort à parier que vous ne programmerez pas dans ce mode, l'entrée des lignes de programmation se faisant ''à l'ancienne'', avec mots-clés et curseurs ''lettrés'' propres aux anciens ZX. Surtout que cette programmation sera rendue difficile par l'absence de sérigraphie se rapportant à ce mode : trouver la touche ''LIST'' s'avère une entreprise compliquée, avec obligation de se reporter au manuel pour avoir la correspondance des touches ''48 Ko''. Défaut mineur puisqu'il permet d'avoir un clavier qui n'est pas surchargé, surtout que ce mode vous servira essentiellement à charger des programmes existants... La programmation ''intéressante'' se trouve dans le mode 128, qui évite toutes ces manipulations fastidieuses de mots clés (j'en connais qui, masos, vont s'échiner sur le mode 48 Ko... on les aura prévenus !).

Basic 128 Ko : l'entrée du Basic 128 se fait sans utiliser les mots clés, en tapant commandes et variables lettre par lettre. Le Basic reconnaît les entrées syntaxiquement incorrectes et les signale par des ''bips'' plus graves. De même, le curseur change de couleur pour vous indiquer les erreurs. Un bon point pour les débutants. Cela peut être aussi une source d'énervement lorsque l'ordinateur refuse catégoriquement de rentrer une ligne en mémoire... le mieux étant alors de garder son calme et de reprendre le manuel assez bien détaillé. Le Basic est puissant, on regrettera pourtant quelques instructions des CPC Amstrad, comme WINDOW (création de fenêtres) etc. Les 128 Ko, par ''paging'' peuvent stocker du

tout moment, par un simple appui sur ''EDIT''. Une barre en vidéo inverse se déplace, le plus simplement du monde, dans ce menu (avec les flèches directionnelles) : votre choix fait, il ne vous reste plus qu'à valider. La mise en route s'avère donc très simple. En plus du choix des modes, vous aurez également une option ''calculatrice'' (attention elle efface les programmes en mémoire !) et chargement. Chaque manipulation est bien commentée, le passage en mode





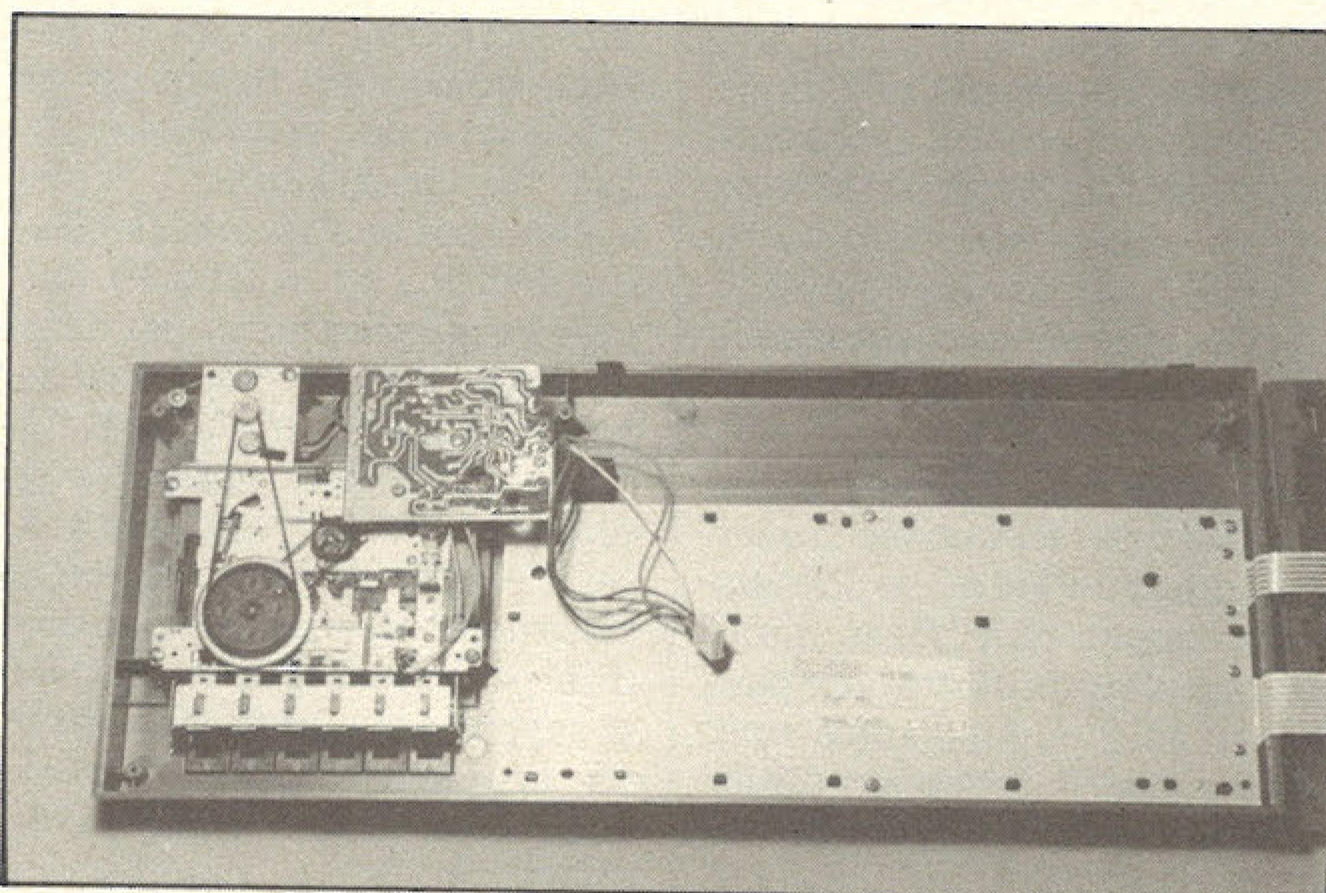
L'intérieur du Sinclair Spectrum Plus 2 : la carte principale.

Basic. La RAM supplémentaire peut donc être utilisée comme disque virtuel et autorise non seulement de stocker directement des programmes Basic mais aussi des routines, des écrans ou parties d'écran (utile pour effectuer des animations)... L'éditeur du mode 128 est très agréable à utiliser pour les modifications de lignes et corrections. Rien à redire sur ce Basic assez simple mais intéressant.

Les logiciels

Aie, aie, aie... c'est là que bât blesse (un peu). On peut tout de suite vous dire que l'on ne vous a pas donné ce qui se fait de mieux ou de plus récent... On a l'impression, en ouvrant la boîte de six logiciels donnés avec la machine, de fureter dans un vieux tiroir... des "Punchy", "Disco Dan", "Alien destroyer", "Oh Mummy", "Crazy golf" et "Treasure Island"... Rien de bien récent ni de très excitant. A signaler quand même qu'un rudiment de notice en français est donné sur la jacquette. Allez, ne soyons pas médisant sur un cadeau : à ce prix, mieux vaut un logiciel ringard que pas de logiciel du tout. Dommage quand même qu'ils risquent de donner une fausse idée des possibilités de la machine pour quiconque fait un premier essai, pour "se rendre compte". A ceux-là, d'avance, ne vous frappez pas et ne soyez pas déçus, la machine permet des résultats bien supérieurs...

Là, on va carrément m'accuser de mauvaise foi si je dis encore du mal d'un cadeau... Et pourtant ! Celui offert avec la machine n'est pas des plus sympas et risque fort de ne pas battre des records de longévité... Et puis de toutes façons, pour le prix il ne fallait pas s'attendre à un joystick à microswitches, avec des ventouses qui "collent" et une peinture de logo (Sinclair) qui ne déteigne pas sur les doigts après dix minutes d'utilisation (avais-je les mains moites ?). plus embêtant, le choix du brochage des prises, comme nous allons le voir dans le paragraphe suivant.



Le mécanisme du lecteur intégré et l'envers du clavier.

Les "petits inconvénients et défauts"

Puisque nous en étions au chapitre du joystick, le brochage des prises est à l'index. En effet, bien joué d'avoir pensé à mettre deux prises, moins agréable est la sérigraphie au-dessus de celles-ci : "uniquement avec joystick Sinclair SJS1". Condamné à utiliser ce type de joystick ? Les bricoleurs vont avoir du travail pour nous proposer des "brochages" adaptés à partir de joysticks plus agréables à utiliser et plus robustes... En tout cas des joysticks qui pouvaient aller de Commodore sur Amstrad et inversement (sans inconvénient majeur sinon le problème de l'autofire) ne fonctionnent pas sur le Plus 2. Bien fait, c'était écrit sur le côté, il n'avait qu'à pas essayer !

Ce plus 2 ne possède apparemment pas de gros défauts majeurs. Dommage que ce paragraphe soit allongé par des "détails". Car, plus embêtant que le brochage des prises joysticks, c'est l'utilisation même du joystick qui est mise en question. En effet, il apparaît que cette utilisation ne soit pas toujours évidente avec les logiciels du marché. On peut même dire qu'il semblerait que certains jeux donnés avec la machine ne fonctionnent pas avec le joystick. A qui la faute ? Aux concepteurs de logiciels ou à la gestion de l'interface intégrée (les précédents Spectrum nécessitaient une interface externe).

Pour se faire un "petit" plaisir

Ce nouveau Sinclair + 2 a de nombreux atouts pour séduire. Malgré les petits défauts soulevés précédemment, on peut dire qu'il offre un excellent compromis initiation/jeux. L'installation est aisée, le "package" est complet, aucun câble ne manque, la machine est prête à l'emploi... à condition de posséder un téléviseur muni d'une prise Péritel (tous les téléviseurs en sont obligatoirement équipés depuis 1981). Ce choix de branchement ne doit pas obligatoirement rebuter ceux qui possèdent un vieux poste ou un portable noir et blanc (pour ne pas monopoliser la télé familiale à l'heure de Drucker) : il existe en effet des "convertisseurs" qui permettent de brancher des appareils Péritel sur l'entrée UHF (2e chaine...), à la place de l'antenne. La définition, dans ce cas est moins bonne mais cela peut être, pour certains, une bonne solution. Ce plus 2 est agréable à utiliser, le nouveau clavier y est pour quelque chose et l'utilisateur néophyte n'est pas déconcerté à la mise sous tension grâce aux menus d'aide (chargement cassette, mode 48 ou 128 Ko... etc). A ce prix, c'est une bonne réalisation. Reste l'aspect compatibilité avec TOUS les logiciels du Spectrum 48 Ko... Tous ceux que nous avons essayés n'ont pas posé de problème, mais il est évident que nous n'avons pas pu tous les essayer. A suivre donc...

Ph. Bernard

Compatible avec
Equipé comme personne.



Le nouveau PC-1512 Amstrad utilise tous

Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	4997 F HT
Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	6290 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	6890 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	8190 F HT

Moniteur monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 10 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	8790 F HT
Moniteur monochrome, unité central 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	9990 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 10 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	10690 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	11890 F HT

qui vous savez.
Tarifé comme Amstrad.

MONITEUR, CLAVIER,
UNITE CENTRALE ET SOURIS.
4997 F HT **

AMSTRAD
PC-MM
POWER
AMSTRAD Ordinateur Personnel 512K
PC 1512

PRESENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

les best-sellers logiciels de l'IBM PC.*

La place manque ici pour détailler les fabuleuses possibilités du nouveau PC-1512. Envoyez dès aujourd'hui le coupon ci-contre. Nous vous ferons parvenir toutes informations par retour de courrier.



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PC 1512.
Nom ____________________
Adresse ____________________
Code postal ____________________
Ville ____________________
Renvoyer ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

AMS-16

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.
Lotus est une marque déposée par Lotus Development Corporation.

** *Prix public TTC généralement constaté : 5926,44 Frs.*



MULTIFACE TWO

SAUVEGARDEZ VOS LOGICIELS

Fabriquée en Angleterre par ROMANTIC ROBOT et distribuée en France par SEMAPHORE, MULTIFACE TWO est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

Le matériel et sa documentation

Cette interface se présente sous la forme d'une petite boîte (de dimensions 65×100×20) qui doit être reliée au connecteur d'extensions de votre CPC par l'intermédiaire d'un câble souple (fourni avec l'extension). Cette extension contient une RAM de 8Ko et est surmontée de deux boutons. La RAM est utilisée par MULTIFACE TWO pour ses actions. Quand aux boutons, le rouge vous permet de geler le déroulement d'un logiciel pour le sauvegarder sur cassette ou disquette (ou pour travailler sur ce logiciel à l'aide des produits fournis avec l'interface), et le bleu est utilisé pour effectuer un RESET de votre unité centrale sans affecter le contenu de la RAM de MULTIFACE. Les autres extensions dont vous pourriez disposer doivent être branchées sur un connecteur situé directement sur l'interface. La connexion est très facile et ne pose aucun problème. Toutefois je reprocherai toujours au branchement par un câble souple (même s'il permet de soulager le connecteur d'extensions du CPC) d'entraîner un encombrement excessif derrière l'ordinateur (songez que l'ensemble MULTIFACE + câcle occupera difficilement moins de 11 cm entre l'unité centrale et l'écran). Il ne s'agit toutefois que d'une appréciation personnelle et cette disposition ne gène en rien le fonctionnement de l'ensemble.
La documentation n'est pas à la hauteur du matériel. Elle est constituée en tout et pour tout de deux pages dont le contenu est nettement insuffisant pour qui désire se lancer rapidement dans autre chose que la sauvegarde de logiciels. Et il ne s'agit pas d'un problème de traduction, la documentation originale en anglais étant du même genre, c'est-à-dire légère. Aucun effort n'a été fait. Mais au moins, elle est en français.

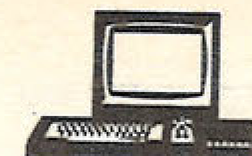


Utilisation de Multiface

MULTIFACE TWO vous permet de sauvegarder des logiciels ou des écrans et de travailler dans la RAM du CPC après avoir gelé l'exécution d'un programme.

Sauvegarde des logiciels

Elle est d'une simplicité enfantine. L'appui sur le bouton rouge de l'interface arrête le déroulement du programme en cours d'exécution. A ce moment-là vous pouvez soit sauvegarder sur support magnétique l'écran affiché ; soit sauvegarder sur cassette ou disquette le contenu de la RAM du CPC (c'est-à-dire le programme arrêté) ; soit enfin travailler, grâce à un jeu d'instructions que vous offre MULTIFACE TWO, sur le contenu de la RAM du CPC ou de la RAM de l'interface.
Vous pouvez donner aux écrans ou aux programmes que vous sauvegardez le nom que vous désirez (pour peu qu'il corresponde aux normes de l'AMSDOS). Le rechargement des écrans se fait simplement à l'aide



de l'instruction LOAD. Les programmes, eux, peuvent être exécutés avec l'ordre RUN. Mais ne vous faites pas d'illusions. MULTIFACE TWO n'est pas, et c'est heureux, un produit destiné à faciliter le piratage qui vous permettra de vous constituer au meilleur prix une logithèque complète. L'exécution d'un programme sauvegardé avec l'interface nécessite la présence de cette dernière. Vous pourrez donc, tout au plus, faire une sauvegarde de sécurité de vos logiciels les plus précieux.

De plus (mais je n'ai pas eu l'occasion de l'essayer) je pense que des programmes qui font appel lors de leur déroulement (et pour quelque raison que ce soit) à des secteurs de disquette formatés spécialement ne pourront pas s'exécuter avec la sauvagarde de MULTIFACE TWO si les emplacements sur la disquette de sauvegarde ne correspondent pas à ceux de la disquette d'origine. Autant dire que cela est impossible et que la sauvegarde, dans ce cas-là, ne fonctionnera pas. Toutefois, ce problème ne se posera pas pour ceux qui ont des logiciels sur cassette. Au contraire? MULTIFACE TWO leur permettra de transférer aisément ces logiciels sur disquette et, dans la majorité des cas, de les utiliser avec un minimum d'adaptations.

Le travail en RAM

Une fois gelé le déroulement du programme, MULTIFACE TWO vous offre toute une série d'instructions vous permettant de travailler dans la RAM du CPC et dans celle de l'interface. Vous pouvez ainsi afficher l'état des registres du Z80, la palette des couleurs de l'écran ou l'état du CPC en regard du contrôleur vidéo et des variables du système et modifier des octets en mémoire (par l'équivalent des ordres PEEK ET POKE).

Ces utilitaires sont aisément accessibles et vous permettent, par exemple, de modifier les couleurs de l'écran. Il vous est aussi possible de modifier des routines du programme dont l'exécution a été gelée. Toutefois, je ne vous conseille pas de vous livrer à ce petit jeu si vous ne possédez pas de solides connaissances en assembleur Z80 ou sur l'organisation des lignes Basic en RAM. Cette série d'utilitaires vous permet ainsi de sauvegarder un programme différent de l'original dans la mesure où vous l'aurez modifié ; l'utilisation d'un tel programme demandera toujours la présence de l'interface.

Conclusion

MULTIFACE TWO est un produit qui semble de bonne qualité. Il permet d'effectuer aisément une copie de sauvegarde, de la majorité des logiciels. De plus, la possibilité qu'il offre de travailler directement en RAM pour modifier un programme avant sa sauvegarde n'est pas dénuée d'intérêt. Le branchement et l'utilisation sont faciles et je ne lui reprocherai réellement que la qualité de la documentation. En résumé je pense que pour un prix abordable (470 F. T.T.C), MULTIFACE TWO est un bon outil pour qui désire soit sauvegarder ses logiciels soit, et c'est aussi très important, transférer ceux-ci de cassette à disquette.

Il y a toutefois un point que j'aimerais souligner. Il s'agit de la garantie appliquée à ce matériel. La loi française précise que la garantie pour défaut de fabrication ou vice caché n'est pas limitée en durée et existe aussi si le possesseur du matériel est différent de l'acquéreur. Cette règle est incontournable et toute spécification contraire d'un fabricant ou d'un distributeur doit être considérée comme nulle et sans valeur. Alors pourquoi préciser que cette garantie est limitée à six mois et au seul acheteur initial ? Est-ce parce que des doutes existent sur la longévité du matériel ou plus simplement parce que d'aucuns pensent qu'ils peuvent s'asseoir sur la législation ?

R.P. Spiegel

COURRIER

Q — Dans les logiciels éducatifs, il me paraît indispensable d'utiliser les lettres minuscules accentuées de la langue française, au moins les plus courantes (ç,à,é,è,ù,é,ô) et si possible les autres. En effet, ne trouvez-vous pas anti-éducatif de faire étudier l'orthographe française, la conjugaison et toute matière, d'ailleurs, sur des logiciels mal orthographiés puisqu'ils n'affichent pas les lettres accentuées propres à la langue française... Je me permets donc de crier au secours. Ne pourriez-vous, par un appel lancé auprès de vos lecteurs, me faire connaître le sous-programme nécessaire pour faire afficher les lettres minuscules accentuées, tant à l'écran que sur imprimante (dont les DIP ont été positionnés pour permettre l'impression des caractères français) ?

Certains logiciels vendus dans le commerce utilisent ces lettres accentuées, soit sur le pavé numérique, soit sur les touches de signes spéciaux ; mais ces programmes étant protégés, il m'est impossible d'y lire leur façon de réaliser la chose...

H.-J. Buchkremer
Lycée François de Sales
Rue St-Josph, 58
6060 Gilly (Charleroi)
Belgique

R — Dont acte. Nous sommes persuadés que tous les auteurs de logiciels éducatifs auront pris bonne note de vos critiques et que parmi nos lecteurs se trouvent quelques bonnes volontés qui vous enverront la solution de vos problèmes pédagogiques.

Q — Ayant une lecture très diversifiée et répugnant à jeter les numéros lus dans l'idée qu'une information parue me sera un jour utile, j'en arrive ainsi à passer une heure à me souvenir dans quelle publication j'ai lu une information et à la retrouver. Ma mémoire, aussi performante soit-elle, reste limitée. Ainsi je me souviens d'avoir lu un article sur un logiciel de gestion de fichiers pour CPC 464 ; ma mémoire accuse une certaine lacune au-delà. Pourriez-vous alors m'indiquer les références d'un logiciel assez (ou même

très) puissant...

Jean-Marc Agnieray
Rambouillet

R — Pas de panique... nous venons au secours de votre mémoire défaillante. D'après votre lettre vous avez besoin d'un logiciel de gestion de fichiers mais vous ne nous expliquez pas quel genre d'informations vous souhaitez stocker. Pour choisir un tel logiciel, allez voir votre revendeur et faites vous faire une démonstration ; ayez soin de choisir un logiciel dont les rubriques (contenu) sont définissables par l'utilisateur. Ce programme pourra d'ailleurs vous servir à d'autres usages. Sinon, vous faites certainement référence à un article paru dans notre numéro 10 d'Amstrad Magazine : le logiciel Gestion Documentaire y est présenté en page 40... Celui-ci, plus spécifique qu'une gestion de fichiers « ordinaire » correspond tout à fait à votre problème de classement d'archives. Gestion Documentaire est éditée par Logys.

Q — J'attire votre attention sur des erreurs de frappe qui se sont glissées dans votre programme sur les verbes irréguliers anglais (N° 9) : ligne 920 verbe « balailler ». Pensant à une erreur de frappe, j'ai regardé à « batailler » ; en reprenant la liste de verbes anglais, j'ai compris qu'il s'agissait de « balayer ».

Q — Je pense que le synthétiseur vocal français de TechniMusique n'est pas réellement français : il parle français, oui, avec l'accent français, d'accord, mais "|SPEAK" ce n'est pas français ! Donc, pour régler le problème, je vous propose une courte astuce qui transformera l'instruction anglaise "|SPEAK" en instruction française « |PARLE » :

```
10 MEMORY 41500:LOAD "PHC"
20 POKE 42595,80:POKE 42596,65:POKE 42597,82:POKE 42598,76:POKE 42599,197
30 CALL 42581
```

Nicolas Coquillas
Argenteuil

R — Pour les puristes...

Q — Utilisateurs de Multiplan, certains tableurs permettent la création de macro-commandes, ou séquences de touches mémorisables permettant d'effectuer un traitement donné. Grâce à ce qui suit, c'est maintenant possible avec Multiplan

** Créez un fichier de commandes avec ED.COM*

** Lancez-le avec SETKEYS.COM*

** Lancez Multiplan*

** Votre Macro est prête et attend la frappe de la, ou les touches choisies... Exemple :*

```
A> ED ESSAI
 : *I - Passage en mode édition texte
1 : E#80 "ABONJOUR MD M M" - Texte Macro sur CTRL-FO
2 : Z - CTRL et Z
 : *E - Sauvegarde sur disquette
A> SETKEYS ESSAI
A> SUBMIT MP128 ((ou MP256)) - suivant CPC ou PCW
```

Une fois prêt, appuyez sur CTRL et FO, vous verrez le message s'inscrire sur l'écran puis s'effacer. Votre première macro est au point ! Vous ne serez limité que par les possibilités de SETKEYS et à la longueur de chaîne acceptée par les touches programmables. Quelle joie de voir votre logiciel préféré exécuter les tâches répétitives tout seul !

Martial Blin
Bondy

R — Voici un petit « truc » qui va intéresser bon nombre d'utilisateurs... Si vous aussi avez mis au point des « bidouilles » intéressantes, que vous souhaitez partager avec d'autres, n'hésitez pas à nous les envoyer : nous nous ferons une joie de les divulguer.

Q — Veuillez, je vous prie, me faire parvenir un exemplaire de l'erratum concernant le manuel de l'utilisateur de l'imprimante DMP 2000...

J. Peraldo
Ecully

Q — ... Je vous demande de bien vouloir me retourner, par retour du courrier, les rectificatifs concernant les erreurs qui se sont glissées dans le manuel de l'utilisateur de l'Amstrad 6128.

R. Perart
Paris

Q — ... Je vous serais reconnaissante de bien vouloir m'expédier votre documentation sur la gamme des ordinateurs Amstrad...

F. Bouille
Marseille

R — De grâce... Nous ne pouvons faire face à de telles demandes qui relèvent soit des fabricants, soit en l'occurence d'Amstrad France. Nous n'avons pas la solution à ces problèmes et nous ne pouvons vous retourner des documentations qu'en tant que magazine, nous ne possédons qu'en un ou deux exemplaires à notre strict usage. Écrivez donc à Amstrad France !

AMSTRAD USER SHOW :

un certain calme après la tempête

Peu de « vraies » nouveautés à l'Amstrad User Show qui s'est tenu du 3 au 5 octobre au Novotel Hammersmith de Londres. L'ambiance était plutôt « sérieuse » et nous avons pu surtout remarquer le développement de produits à caractère professionnel ou semi-professionnel, pour les PCW et bien entendu les PC et compatibles. Si les utilisateurs français de PCW manquent un peu de matériels et de logiciels pour leur machine, ce salon de Londres a prouvé que les développeurs anglais prennent ce marché très au sérieux. Les plus débrouillards pourront toujours aller faire « leurs emplettes » lors d'un week-end à l'anglaise... Les autres devront attendre une éventuelle distribution en France.

La digitalisation et le graphismes sont à l'honneur et arrivent sur vos micros Amstrad.

• **Vidi** - *Vidéo digitiser* - de Rombo Productions s'adresse aux possesseurs de CPC (464, 664 et 6128). Les images obtenues soit par une caméra soit par un magnétoscope peuvent être stockées sur disquettes ou sorties sur imprimante. Entièrement réglable, le système est fourni avec un logiciel et ses câbles de liaison. Résultats impressionnants que nous espérons vous faire découvrir dans nos prochains numéros.

• **Vidéo Digitiser** - *Electric Studio* - Ce produit, hard et soft vous permettra de connecter votre Amstrad sur un magnétoscope ou une caméra pour créer et stocker de belles images très réalistes. Ce digitaliseur a été conçu pour être compatible avec le stylo optique et la souris, les images « capturées » à l'écran pourront de ce fait être modifiées (pratique pour rajouter une paire de moustaches à l'image digitalisée de votre belle-mère !). Détail très intéressant, ce matériel s'adresse aux possesseurs de CPC 6128 mais aussi de PCW 8256/8512.

Kempston, commercialise également **une souris pour CPC et PCW.** La souris CPC (deux boutons) se branche dans le port d'expansion de l'ordinateur et est livrée avec un logiciel de dessin fonctionnant dans les trois modes (0, 1, 2). La souris pour PCW 8256-8512 (deux boutons) se branche, via une interface, à l'arrière de votre moniteur. Elle est livrée avec un utilitaire « Desktop » qui permet la création graphique et qui fait ressembler le PCW à un Macintosh... En effet, ce logiciel comprend menus déroulants, calculatrice et peut être utilisé en conjonction avec Locoscript et CP/M. Au niveau conception assistée par ordinateur, *Grafsales Ltd*, propose **la tablette graphique « Grafpad » version PCW 8256/8512** et même PC qui va intéresser les architectes, ingénieurs et toutes personnes concernées par le dessin technique. La tablette est contrôlée par un programme de mise en œuvre (Powercad) avec menus déroulants. Pratique.

Dk'Tronics, connu au travers de ses produits pour CPC, présente maintenant une gamme PCW, laquelle comprend une interface-joystick programmable, une interface « musicale » et une horloge Temps réel. L'interface-joystick est donc entièrement programmable et permet d'émuler toutes les touches du PCW (en Basic ou CP/M) ; elle est livrée avec un programme qui permet d'établir une correspondance aisée entre les directions du joystick et les touches du clavier. Elle accepte la majorité des joysticks du marché. L'interface sonore permet, pour environ 400 F de disposer sur votre PCW d'un synthétiseur musical doté de trois voies (AY-3-8912).

Sur le stand *ASD* étaient présentés **des disques durs pour PCW.** Ceux-ci, de capacité 10 ou 20 Mo permettent à votre station de travail d'être réellement opérationnelle en usage professionnel : temps d'accès aux informations du disque réduit à moins de 85 ms, capacité de stockage de vos données quasi-illimitée (3 000 pages au format A4 sur 10 Mo).

Pour terminer avec les périphériques dédiés aux PCW, signalons **le lecteur 5"25** de *Pace Micro Technology.* Utilisable en second lecteur, il permet d'obtenir une capacité de stockage accrue (800 Ko) ou 40 ou 80 pistes. Il est livré avec un utilitaire sur disquette permettant normalement de transcrire tous les fichiers MS-DOS et PC-DOS en format Amstrad.

Chez *K.D.S.* étaient présentées **des interfaces diverses pour CPC.** Le "Power Controller" permet de relier votre Amstrad à divers appareils : lampes, chauffage... Cette interface destinée aux « bidouilleurs » est livrée avec son alimentation et coûte environ 500 F.

Classique, mais néanmoins toujours très prisée par les amateurs, l'interface « 8 bit printer Port » permet de tirer le maximum de vos imprimantes 8 bits avec votre Amstrad 7 bits.

• **Logiciels :** si le PCW ne soulève pas l'enthousiasme des développeurs français, il est clair qu'existe, en Grande-Bretagne, un marché important du logiciel — surtout professionnel — pour cette machine. Heureusement, ce marché commence à se développer en France.

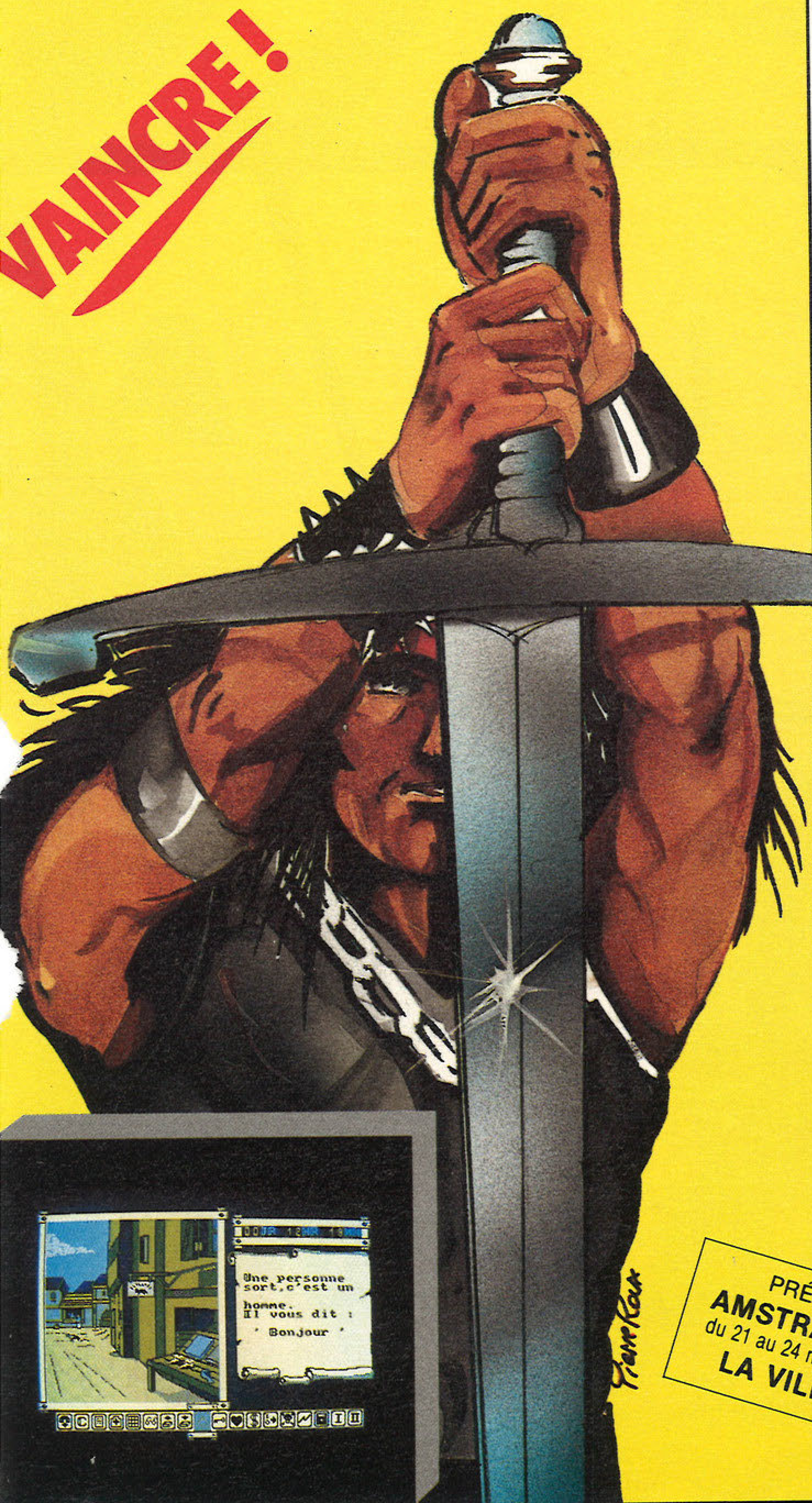
L'éditeur professionnel *Caxton* propose désormais ses produits PCW et CPC (Cardbox, Condor 1, Scratch Pad Plus, Brainstorm) pour PC 1512 et développe Time Keeper pour PC 1512 et compatible IBM.

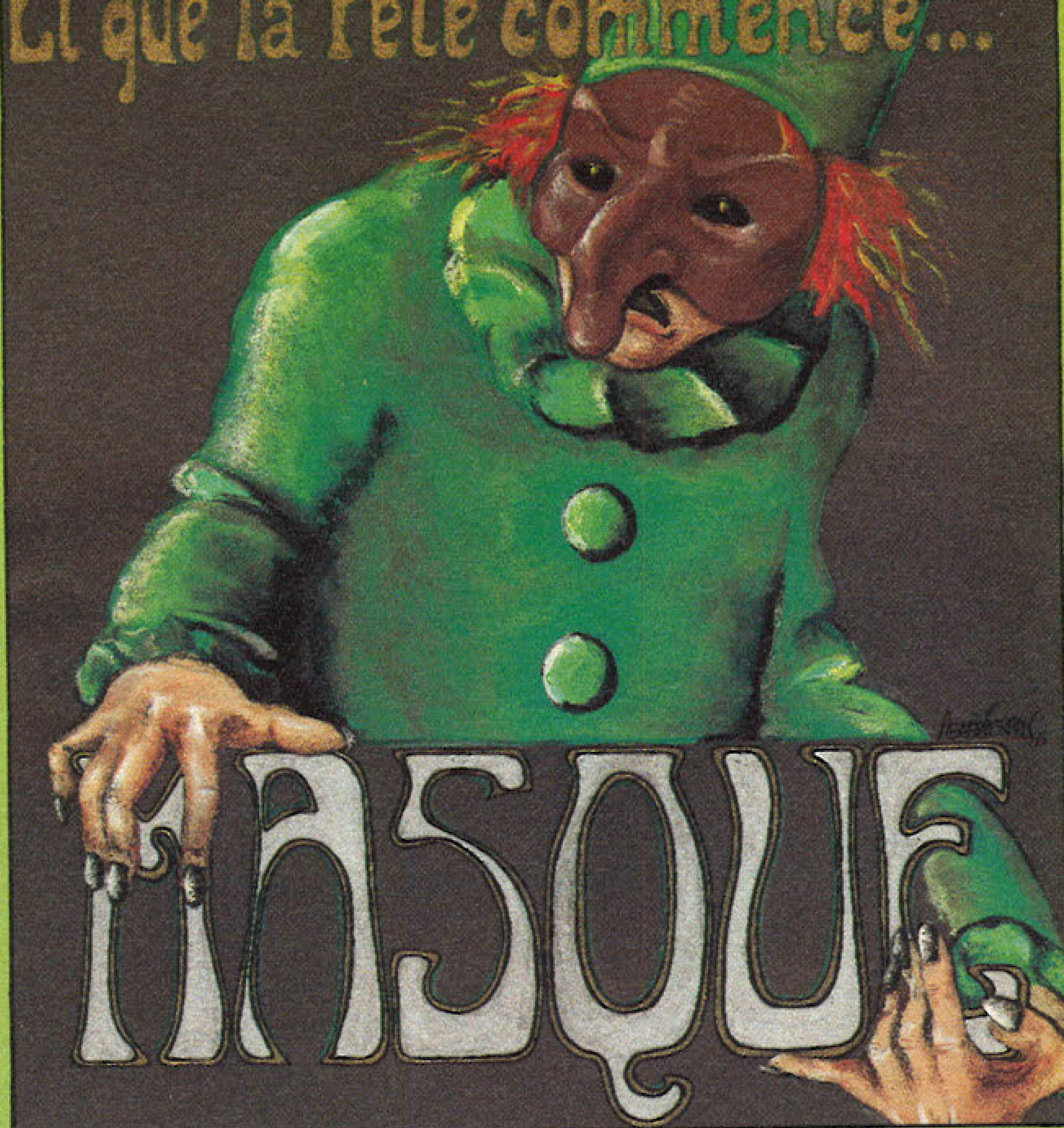
De même, *Saxon Computing* propose une gamme de logiciels pour PCW (Microfile, Microword, Microspread...) doublée d'une gamme pour PC 1512 et compatibles IBM à des prix inférieurs à 50 £ (500 F env.).

En complément à sa gamme existante sur PCW, *Cambrian Software* (Camsoft) annonce une nouvelle ligne de logiciels professionnels pour le nouveau PC 1512 à un prix inférieur à 500 F (moins de 50 £).

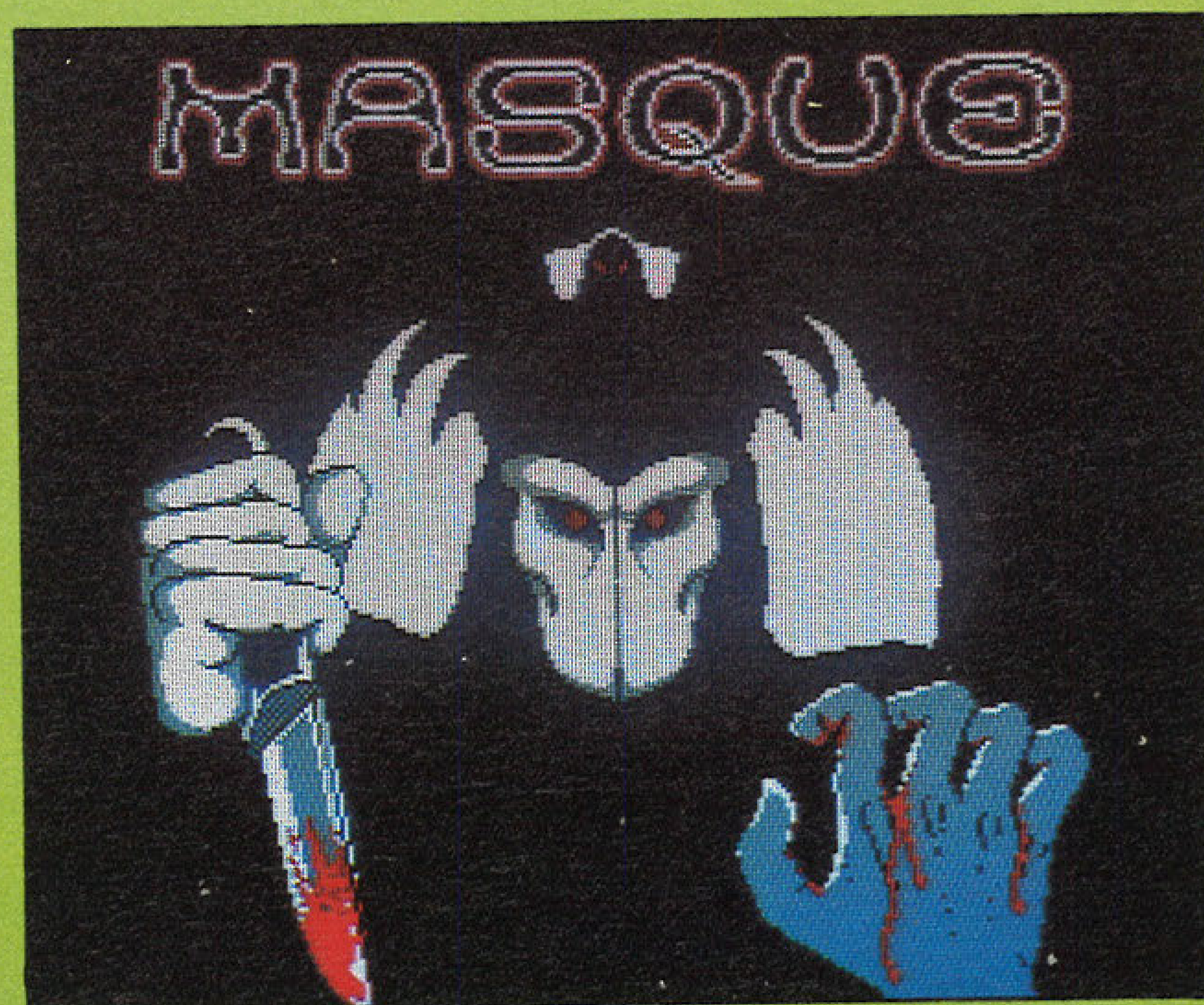


AMSTRAD 464/664/6128
SUR 2 DISQUETTES...





UN CRIME PARFAIT ?



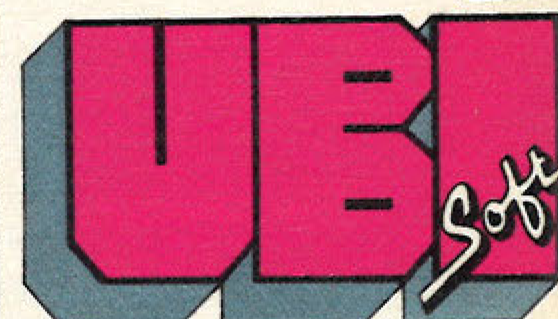
PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

AMSTRAD CPC 464/664/6128
- DISC -

PROCHAINEMENT
DISPONIBLE EN CASSETTE

NOM : ______________________________
ADRESSE : ______________________________

VILLE : ____________ CODE POSTAL : ____________
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.
☐ FER ET FLAMME-DISC 295 F
☐ MASQUE DISC 195 F



1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

AMS-16


THE
GREAT
ESCAPE
ocean
Une simulation palpitante d'une évasion pendant la seconde guerre mondiale. Le Grande Evasion: un jeu superbe aux graphiques étonnants.
Les gardes, les projecteurs, les tours de contrôle, les chiens, le tunnel et le commandant diabolique assurent un réalisme surprenant.
ZAC DE MOUSQUETTE 93427145

APPLICATIONS PROFESSIONNELLES POUR PCW 8256

Dans ce chapitre, nous allons faire l'examen des différences existant entre le Basic Mallard du PCW 8256 et le Basic que vous connaissez sur les autres micro-ordinateurs Amstrad. Nous vous donnerons également des principes de programmation utiles qui vous feront gagner du temps et surtout, donneront un cachet professionnel à vos programmes.

Comment programmer : les principes de base

Il est important, dans un premier temps, de pouvoir adapter vos programmes sur le PCW 8256. Pour cela il faut signaler plusieurs points.

• Le Basic Mallard est avant tout prévu pour travailler c'est-à-dire pour les applications professionnelles. Il n'est pas question de traiter des programmes de jeux avec ce langage.

• Les diverses fonctions ou commandes telles que Locate, CLS, sont à redéfinir au moyen de DEF FN.

• La gestion des fichiers est extrêmement performante, l'accès direct est possible, les fichiers indexés sont prévus de par JETSAM qui comporte des extensions spécifiques à l'accès des données par clés.

Le Basic Mallard est loin d'être un Basic "pauvre", bien au contraire, il est parfait pour la création des applications professionnelles à base de fichiers. De plus, sa syntaxe est très proche du Basic Microsoft, ou GW Basic ou encore Basica. Il sera donc simple de prévoir des adaptations des programmes Basic existant. Nous considérerons dans cette série de chapitres que vous connaissez le Basic utilisé sur Amstrad CPC 464 et que vous souhaitez pouvoir travailler avec le Basic du PCW 8256, dernier-né de la gamme Amstrad, à un

rapport qualité-prix incomparable. Pour mettre en évidence nos explications, nous allons étudier deux types d'applications courantes : la première sera simplement une gestion de comptes bancaires. Sa première version sera en accès séquentiel. La seconde version sera en accès direct.
Nous traiterons une seconde application qui sera une gestion de fichiers, d'abord en accès direct sans JETSAM puis avec JETSAM.

Création du programme

La première des choses à faire est de recréer les fonctions qui manquent par rapport au Basic, par exemple, du CPC 464. Pour cela, nous allons définir à partir des codes dits "d'échappement" les instructions qui nous manquent. Pour le voir, nous vous conseillons de vous reporter à notre programme d'application que nous vous présentons en annexe. Ce premier programme comporte d'une part les initialisations, et d'autre part le menu dit "Principal". Les lignes numérotées de 1 à 10 comportent ses procédures simples à définir et très pratiques. Nous allons donc, par principe, utiliser les lignes 1 à 10 pour initialiser notre programme.
Une chose aussi très importante, afin de ne pas vous perdre dans différentes versions de votre programme, indiquez toujours la date et le numéro de la version en tête de votre programme. Il est aussi très important de prévoir de fréquentes sauvegardes de vos programmes. Là encore, pensez à noter sur votre disquette le nom du ou des programmes qu'elle contient. Attention au stockage de vos disquettes. Ne les exposez pas à la chaleur ou à proximité d'une source de rayonnements magnétiques.

Principes de programmation structurée

La programmation structurée, indispensable en langage Pascal, ne semble pas être facilement utilisable en Basic. C'est faux. Il faut savoir qu'un programme doit toujours être facilement compréhensible. Vous devez toujours pouvoir modifier ce dernier pour procéder à des mises à jour ou apporter au programme des améliorations plus ou moins importantes. Le grand principe de base de la programmation structurée est dû au fait que le programme se divise en blocs fonctionnels. Ces blocs fonctionnels sont des sous-programmes. Dans mes programmes, j'utilise une méthode qui présente l'avantage d'être simple et pratique. Le principe est le suivant :
Lignes 1 à 10 : initialisation du programme. Déclaration des variables et créations de fonctions inexistantes au départ. Par exemple, CLS, Locate, Mode 80 × 24...
Lignes 10 à 999 : MENU. Les différentes options sont affichées. Pour ma part, j'ai adopté la formule qui consiste à faire apparaître en vidéo inverse l'option à choisir. Il suffit ensuite de valider avec RETURN pour entrer dans les sous-programmes correspondants.
Lignes 1000 à 30000 : sous-programmes appelés par le menu. Ces sous-programmes seront ceux qui seront directement mis en service à partir du menu.
Lignes 30000 à 65530 : sous-programmes d'intérêt général. Ces sous-programmes seront par exemple :
– Saisie d'une chaîne de caractères au clavier sans risque d'erreur.
– Traitement des réponses lors des demandes du logiciel.
– Sous-programmes de calculs répétitifs.
– Sous-programmes d'effacement.
– Masques de saisie.
– Traitement d'erreurs.
– Explications ou menu d'aide.
– Modules de tests de saisies...
Si vous respectez cette disposition, vous ne rencontrerez plus de problème de structure lorsque vous aurez à concevoir un programme.

Les utilitaires de conception

Les sous-programmes d'intérêt général étant toujours les mêmes, vous pourrez vous constituer un ensemble de programmes utilitaires que vous pourrez toujours intégrer à vos nouveaux programmes. Vous n'aurez plus ainsi à réécrire des routines que vous aurez mis au point une fois pour toutes. Ces utilitaires de conception font gagner un temps précieux lors de l'élaboration d'un programme. Par exemple, entre un programme de fiches clients et un programme de gestion de stock, il n'y a pas toujours de très grandes différences de conception de programme. Souvent, il suffit de changer simplement des noms de rubriques sans se soucier du reste !! Cette façon de faire vous permettra d'amortir votre travail de recherche et de conception d'un sous-programme sur plusieurs programmes. C'est un gain de temps très important de travailler de cette façon. Il ne faut pas perdre de vue que la programmation reste un travail rentable si l'on ne passe pas un temps énorme à refaire ce qui a déjà été fait...

Il faudra donc prévoir une disquette contenant le Basic CP/M+ et vos utilitaires de programmation sauvegardés en ASCII. Nous allons, dans le cadre de ces chapitres, vous donner plusieurs sous-programmes utiles à la conception d'applications professionnelles. Ce qui est de suite très important, c'est de faire une copie de votre disquette système CP/M en ne conservant que les fichiers d'utilitaires qui vous intéressent. Vous pouvez si vous le souhaitez, faire démarrer l'interpréteur Basic dès que vous aurez placé la disquette système dans le drive. Pour cela vous devez :
– Créer avec l'éditeur RPED.SUB un fichier appelé PROFILE.SUB. Pour le faire, vous lancez la commande :
A> RPED.SUB

Ensuite vous sélectionnez l'option création d'un fichier en donnant à ce fichier que vous voulez créer le nom de PROFILE SUB. Vous entrez dans ce fichier ainsi créé le nom des programmes que vous souhaitez voir s'auto-exécuter. Ainsi, par exemple, si vous voulez être sous Basic après avoir placé la disquette système dans le drive, vous entrez :
BASIC, puis vous sortez du programme RPED en appuyant sur EXIT.

Si vous voulez vérifier le contenu du fichier d'auto-exécution PROFILE.SUB, vous tapez :
A> TYPE PROFILE.SUB, et le contenu de ce fichier apparaîtra à l'écran.

Si vous voulez auto-exécuter le programme écrit en Basic appelé par exemple GCB.BAS, il faut entrer dans le fichier le texte suivant :
BASIC GCB.BAS.

De cette façon, le programme Basic s'auto-exécutera dès que le disque sera mis en place. Cette façon de faire est pratique pour le démarrage des programmes d'applications professionnelles. Si vous souhaitez que l'utilisateur ne puisse pas sortir du programme, il vous suffira d'ajouter à la dernière minute la commande BASIC "OPTION RUN" qui interdit l'usage de la touche STOP ou de contrôle-C. Cette commande sera insérée dans les premières lignes du programme. Il existe des moyens intéressants, au niveau du Basic Mallard, pour éviter les sorties de programmes et le passage en mode commande. Nous en ferons l'examen lors des chapitres suivants. Il faut savoir dès à présent que l'utilisateur ne doit jamais pouvoir sortir de l'exécution du programme. C'est pourquoi il faut prendre soin de placer toutes les sécurités nécessaires lors de la saisie des données par l'utilisateur.

Le programme de gestion de comptes bancaires

Ce programme permet à une entreprise ou un particulier de gérer plusieurs comptes bancaires. Nous nous proposons, dans un premier temps de faire le menu principal de ce programme. Nous voulons connaître, à chaque instant, les états de nos différents comptes bancaires, et en particulier le solde. Pour cela, quelles sont les données à entrer ?
• La date du jour.
• Le libellé du chèque ou de

l'opération de crédit.
• Le montant du débit ou du crédit.
• Le nom du compte sur lequel nous souhaitons voir apparaître cette opération bancaire.
Le style sera le suivant, dans le cas d'une opération :

Date	Libéllés	Débit	Crédit	Banque
12/12/85	Salaire 12/85		12000	BNP
13/01/86	Prêt voiture	1300		
14/01/86	Prêt habitat	5800		CCP

En bas de page nous verrons :

Totaux	7100	12000	
Solde des comptes :			4900,00 F

Quels sont les résultats à obtenir ?
– Avoir le montant des débits, des crédits, des soldes pour une banque que sur l'ensemble des comptes.
– Pouvoir éditer sur papier ou à l'écran un relevé de compte aussi bien sur un compte particulier ou sur l'ensemble des comptes.
– Pouvoir rechercher une écriture.
– Pouvoir entrer des opérations sur un compte.
– Pouvoir obtenir les soldes des différents comptes, c'est-à-dire éditer sur papier ou écran une sorte d'état DEBITS-CREDITS pour chaque compte.
Nous aurons au départ dix options principales. La possibilité d'imprimer sur papier doit toujours exister. Ces options seront :
1. **Entrée des opérations,** nous allons entrer les cinq données déjà citées.
2. **Consulter les opérations**. Nous aurons alors l'édition de la totalité des écritures.
3. **Rechercher une opération**. Nous pourrons, par exemple, entrer le début du nom ou du libellé pour voir apparaître les différentes opérations concernant ce libellé sur l'ensemble des comptes présents en mémoire.
4. **Editer un compte**. Cette option permet d'éditer les différentes opérations ayant eu lieu sur un compte précis.
5. **Solde des comptes**. Liste de tous les comptes existants avec les montants des soldes.
6. **Edition des relevés**. Pour chaque compte, nous aurons, sur papier et à l'écran, l'édition des différentes opérations et en final le bilan de la trésorerie. Cette option sert essentiellement à obtenir des documents écrits parfaitement présentables, qui pourront être éventuellement disposés dans un classeur. Cette édition est automatique, nous n'aurons qu'à mettre en place les feuilles à imprimer. Toutes ces opérations auront lieu en mode feuille à feuille, mode listing.
Ceci étant vu, nous pouvons maintenant écrire le programme. Nous allons respecter les principes que nous avons définis.
LIGNE 1 : date et nom du traitement à faire. Ici, nous allons définir les instructions ou commandes qui nous manquent. Rien n'est définitif, nous pourrons toujours ajouter des éléments, si, par exemple, nous avons besoin d'un tableau.
LIGNE 2 : on place le code d'échappement dans la variable ESCAPE$. On passe en mode 24 LIGNES sur 80 COLONNES. On définit l'équivalent de CLS.
LIGNE 3 : on reconstitue la fonction LOCATE X,Y : on utilise pour cela une fonction définie par l'utilisateur.
LIGNE 4 : on définit les codes d'inversion vidéo (inverse$), et de passage au mode normal (normal$).
LIGNE 5 : on définit dans supkey$ les codes de suppression de la ligne du bas. En faisant par la suite PRINT SPKEY$, on supprimera, entre autre, le message <DRIVE IS : A>.
LIGNE 10 : c'est le début du programme proprement dit. Rappelons que dans notre méthode, nous avons dit que les lignes 10 à 999 seraient les lignes correspondantes au menu.
LIGNES 20, 30, 40, 50 : ces lignes sont les lignes de présentation du programme. On précise le nom du programme ainsi que le nom de l'auteur. Il peut être intéressant de préciser aussi

le n° de la version du programme.
LIGNE 60 : on quitte le mode inverse et on saute à la ligne 130.

LIGNE 70 à 120 : affichage des différentes options du programme. Ces sous-programmes sont réalisés pour pouvoir être utilisés aussi bien en mode inverse qu'en mode normal.
LIGNE 130 : on affiche le menu. Celui-ci comporte six options principales.
LIGNE 140 : on initialise A à 1.
LIGNE 150 : on passe en mode inverse.
LIGNE 160 : on égalise avec B = A.
LIGNE 170 : on exécute le sous-programme désigné par A.
LIGNE 180 : test des touches. On reste sur cette ligne tant qu'aucune touche n'est frappée.

LIGNE 190 : si on valide par RETURN, on passe à la ligne 230. Il faut comprendre que le sous-programme sélectionné à la ligne 250 sera FONCTION DE LA VALEUR DE A. Si on frappe une touche différente de la touche RETURN, on incrémente A.
LIGNE 200 : si A est supérieur à 6, on remet sa valeur à 1.
LIGNE 210 : on repasse en mode normal, on exécute le sous-programme désigné par B.
LIGNE 220 : on retourne à la ligne 130, c'est-à-dire que l'on repasse en mode inverse. Ne pas perdre de vue que A a été incrémenté de 1.
LIGNE 230 : on repasse en mode normal.
LIGNE 240 : libre pour un commentaire.
LIGNE 250 : on se dirige vers le sous-programme désigné par A.

LIGNE 260 : on remonte, après avoir été dans le sous-programme correspondant à l'option choisie, au début du menu, c'est-à-dire à la ligne 60.

Résumé

Nous avons appris dans ce chapitre : que le BASIC MALLARD est un Basic puissant, idéal pour les applications professionnelles. Qu'il faut utiliser les principes de la programmation structurée pour pouvoir rendre le programme le plus clair possible. Qu'il ne faut pas hésiter à faire un ensemble de sous-programmes que nous utiliserons dans d'autres programmes. Qu'il est important de faire l'inventaire des données que nous entrons en machine et des résultats que nous voulons obtenir. Qu'il faut prendre le temps de dater son programme après chaque sauvegarde.
Nous savons aussi comment auto-exécuter un programme Basic directement après la mise en place de la disquette CP/M.

Philippe Georges

```
1 REM                    INITIALISATION  GCB DU 01/01/86
2 escape$=CHR$(27):PRINT escape$+"x":cls$=escape$+"E"+escape$+"H":PRIN
T cls$
3 DEF FN c$(x,y,mes$)=escape$+"Y"+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)+mes$
4 inverse$=escape$+"p":normal$=escape$+"q"
5 supkey$=escape$+"0"
10 REM GESTION DE COMPTES BANCAIRES
20 PRINT INVERSE$;
30 PRINT cls$:PRINT FNc$(1,1," GESTION DE COMPTES BANCAIRES ");:PRINT
normal$
40 PRINT STRING$(80,"_")
50 PRINT FNC$(50,1," (C)  Philippe GEORGES 1986 ");
60 PRINT NORMAL$:PRINT:GOTO 130
70 PRINT FNC$(25,8," AJOUTER DES OPERATIONS ");:RETURN
80 PRINT FNC$(24,10," CONSULTER LES OPERATIONS ");:RETURN
90 PRINT FNc$(24,12," RECHERCHER UNE OPERATION ");:RETURN
100 PRINT FNc$(28,14," EDITER UN COMPTE ");:RETURN
110 PRINT FNc$(27,16," SOLDE  DES  COMPTES ");:RETURN
120 PRINT FNC$(27,18," EDITIONS DE RELEVES ");:RETURN
130 GOSUB 70:GOSUB 80:GOSUB 90:GOSUB 100:GOSUB 110:GOSUB 120
140 a=1
150 PRINT inverse$;
160 B=a
170 ON A GOSUB 70,80,90,100,110,120
180 A$=INKEY$:IF a$="" THEN 180
190 IF a$=CHR$(13) THEN 230 ELSE A=A+1
200 IF A>6 THEN a=1
210 PRINT NORMAL$;:ON b GOSUB 70,80,90,100,110,120
220 GOTO 150
230 PRINT normal$;
240 REM
250 ON A GOSUB 1000,2000,3000,3000,4000,5000,6000
260 GOTO 60
```

LES BONNES

60110 **MERU** 83, rue des Martyrs/Librairie Papeterie du Thelle.
60300 **SENLIS** 24, place de la Halle/M. Chevillard.
61000 **ALENÇON** 13, rue du Bercail/Librairie Gle de l'Orne.
61000 **ALENÇON** 27, chemin de la Charité, ZA Condé s/Sarthe/Librairie Gle de l'Orne.
63800 **COURNON D'AUVERGNE** 27, rue du Commerce/Librairie Papeterie Zwiller.
63000 **CLERMONT-FERRAND** 15, rue G. Clemenceau/Librairie Papeterie Zwiller.
63200 **RIOM** 30, rue de l'Hôtel de ville/Librairie Papeterie P. Pécoul.
64000 **PAU** 106, bd Tourasse/Adour Bureau.
65000 **TARBES** 5, rue du 4-Septembre/Adour Bureau.
66500 **PRADES** 146, route Nationale/Méli et Cie.
72500 **CHATEAU DU LOIR** 82, rue A. Briand/M. Richard.
72400 **LA FERTE BERNARD** 17, rue Carnot/M. Foureau.
72200 **LA FLECHE** 54, Grande Rue/M. Renou.
73600 **MOUTIERS** 147, rue Basse de la Gare/Papeterie Commerciale des 4 vallées.
75005 **PARIS** 67, bd Saint Germain/La Règle à calcul.
75008 **PARIS** 6, rue Berryer/Papeteries Friedland.
75009 **PARIS** 27, rue Laffitte/Galeries Laffitte.
75017 **PARIS** 75, rue de Saussure/Papeteries Friedland.
77120 **COULOMMIERS** 17-19, rue du Marché/P.E.B.
77300 **FONTAINEBLEAU** 19, rue de la Paroisse/Papeterie du Marché.
77340 **PONTAULT COMBAULT** Centre Cial Pontault 2000/M. Declochez.
77160 **PROVINS** 11, rue de la Cordonnerie/Journaux de Province.
78130 **LES MUREAUX** 86, rue P. Doumer/Librairie les Palmiers.
81600 **GAILLAC** 10-12, rue Jean Jaurès/M. Camps.
82000 **MONTAUBAN** 13, pl. F. Roosevelt/Burotec.
84200 **CARPENTRAS** 3, pl. du Palais/M. Peyre-Garcin.
86100 **CHATELLERAULT** 117, rue Bourbon/Aux Classiques.
89100 **SENS** 23, rue du Plat d'Étain/Écrivain Moderne.
91610 **BALLANCOURT** 36, rue du Gl de Gaulle/Sodifar.
91300 **YERRES** 12, rue Marc Sangnier/M. Lestrade.
92000 **NANTERRE** 11, place G. Péri/Papeteries Friedland.
92420 **VAUCRESSON** 6, rue Salmon Legagneur/M. Perret.
93300 **AUBERVILLIERS** 65, av. Jean Jaurès/M. Charpentier.
93160 **NOISY LE GRAND** 2, av. A. Briand/M. Bonchaud.
94130 **NOGENT S/MARNE** 105, Gde Rue Ch. de gaulle/Librairie de la Grande Rue.
94370 **SUCY EN BRIE** 34, rue du Moutier/Sucy Presse Diffusion.
94300 **VINCENNES** 69, rue Joseph Gaillard/Soderco.
94400 **VITRY S/SEINE** 9, rue de l'Abbé Derry/Ets Pouzol.
95260 **BEAUMONT S/OISE** 3, rue Albert 1er/Librairie Papeterie du Beffroi.
95120 **ERMONT** 2, rue Stalingrad/M. Lecut.
95210 **SAINT GRATIEN** 11, rue Berthie Albrecht/Forum Presse Loisirs.
95310 **SAINT OUEN L'AUMONE** 23, rue des Oziers/ACM Bureautique.

84 PAPETIERS PLEIN CIEL
UN ABONNEMENT DE 6 MOIS

S ADRESSES.

02000 LAON 38, rue St Jean/M. Bruneteaux.
03000 MOULINS 9, rue de la Flèche/M. Vabre.
03500 ST POURCAIN S/SIOULE 5, rue Séguier/M. Ray.
08000 CHARLEVILLE 26, rue de la République/M. Ducher-Rimbaud.
09100 PAMIERS 26, rue Gabriel Péri/M. Bonnay.
10000 TROYES 9, place Foch/Ets E. Eppe.
10100 ROMILLY S/SEINE 6, rue Gornet Boivin/Romy-bureau.
10150 PONT STE MARIE ZI, rue M. Verdier/Ets E. Eppe.
11300 LIMOUX 69, rue St-Martin/M. Ribes.
12400 ST AFFRIQUE 8-10, bd Charles de Gaulle/M. Caumes.
15100 ST FLOUR 18, rue du Collège/M. Nezot.
15100 ST FLOUR 5, place d'Armes/M. Nezot.
16100 COGNAC 66, rue d'Angoulême/Cognac-bureau.
19000 TULLE 20, bis rue Jean Jaurès/Ets L. Brunie.
27000 EVREUX 34, rue de la Harpe/M. Goujard/Guene.
29200 BREST 7, rue Amiral Linois/Orga-Buro.
29210 MORLAIX 7, quai de Tréguier/OMB.
32800 EAUZE/Papeterie Cabana.
34500 BEZIERS 55, allées Paul Riquet/Papeterie de St-Pierre.
34500 BEZIERS Centre commercial Béziers 2/Papeterie de St-Pierre.
37000 TOURS 23, rue de Bordeaux/Papeterie Marlet.
37700 SAINT-PIERRE-DES-CORPS 11, rue Martin Audenet/Papeterie Marlet.
38110 LA TOUR DU PIN 42, rue de la République/Papeterie Générale.
41000 BLOIS 3, rue du Commerce/Papeterie Piletan.
44000 NANTES 24-30, passage Pommeraye/Librairie Beaufreton-Carel et Associés.
45000 ORLEANS 1, rue Jeanne d'Arc/M. Taillandier.
45200 MONTARGIS 46, rue Dorée/M. Sauret.
45650 SAINT-JEAN-LE-BLANC Route de Sandillon/M. Taillandier.
45300 PITHIVIERS 26, place du Martroi/M. Gibier.
47000 AGEN 85, bd de la République/M. Martin-Delbert.
47200 MARMANDE 33, rue de la Libération/M. Chaigne.
49400 SAUMUR 46, rue d'Orléans/Librairie du Val de Loire.
51200 EPERNAY 11, rue du Gl Leclerc/Papeteries Nouvelles/Anciens Ets. Dautelle.
51200 EPERNAY 15 bis, rue St-Thibault/Papeteries Nouvelles/Anciens Ets. Dautelle.
52100 SAINT DIZIER 15, rue Gambetta/Librairie Centrale Aigle.
51300 VITRY-LE-FRANÇOIS 29, rue du Pont/Lire et Écrire.
55100 VERDUN 16, rue Mazel/M. Ducher.
56100 LORIENT 7, rue du Port/La Bouquinerie.
56170 QUIBERON 42, rue de Verdun/M. Damblant.
60000 BEAUVAIS 70, rue Gambetta/Librairie Delbecq.
60600 CLERMONT 31, av. de la République/M. De Leymarie.
60800 CREPY EN VALOIS 17, rue Jeanne d'Arc/Ets Piloy et Fils.



OFFRENT GRATUITEMENT* À "AMSTRAD-MAGAZINE".

*À TOUT ACHETEUR D'UN ORDINATEUR AMSTRAD

GESTION PLUS

Éditeur : Arkenciel
Distributeur : Arkenciel
Support : disquette
CPC 464,664,6128

Gestion Plus est difficile à classer. Ce n'est pas un logiciel de gestion familiale, ni un simple gestionnaire de fichiers, encore moins une comptabilité. Il permet de gérer différents fichiers prédéfinis ou définissables par l'utilisateur : articles, factures, adresses, comptes bancaires, bloc notes, calculs etc. L'utilisateur peut réunir plusieurs fichiers sur un « livre de compte » (9 fichiers par livre), facilitant ainsi sa gestion. La comptabilité mensuelle peut-être arrêtée n'importe quel jour dans le mois. Cette partie semble la plus délicate à manipuler. Ainsi, le premier jour de chaque nouveau mois, une « balance » est exécutée automatiquement sans conservation des écritures. Seuls seront conservés le solde et les cellules de report. De plus, chaque fichier (compte) ventilé sur le grand livre devra être mis à zéro, sinon le solde du livre et celui du fichier seront automatiquement cumulés, faussant ainsi tous les calculs. A la fin de l'exercice (31/12 de l'année), une balance annuelle (grand livre) est proposée. Vous pourrez conserver vos données sur la disquette ou la réinitialiser. Une option du menu vous permettra toutefois de consulter les soldes de vos livres, une autre de changer la date de fin d'exercice.
Plus facile à utiliser lorsque l'on n'est pas gestionnaire reste la partie fichiers. Au départ, une dizaine de fichiers prédéfinis sont offerts à l'utilisateur : fichier factures avec calculs de la TVA, fichier articles avec TVA, fichier banque, fichier bourse, adresse et bloc-note. On peut aussi créer ses propres fichiers suivant ses besoins avec possibilité d'effectuer des calculs ou non. Les fichiers adresses et bloc-notes ne sont pas reportables (heureusement) sur un grand livre. tous ces fichiers s'utilisent très facilement. Pour la bourse, on dispose de deux fichiers (obligations et actions). On pourra facilement paramétrer des fichiers de ventes, d'achats d'actions ou d'obligations. Les fichiers banque offrent sur cinq colonnes les désignations classiques : date, libellé, crédit et solde. Les fichiers factures et articles permettent d'enregistrer la date, le libellé, le prix unitaire hors taxes, le taux de TVA, la valeur de TVA, le prix TTC. Les articles possèdent, en plus, une colonne de quantité. Les calculs seront alors faits en tenant compte du nombre d'articles indiqué. « Adresse » est des plus simples : nom, prénom, adresse, téléphone. Le « bloc-notes » n'a pas besoin d'être explicité. Gestion Plus offre aussi un carnet de position bancaire, qui permet à l'utilisateur de suivre des comptes personnels.
Ce logiciel d'Arkenciel n'a rien de vraiment révolutionnaire, mais apporte un léger « plus » à ceux qui veulent gérer leurs affaires sans être pour autant des comptables confirmés. On peut contrôler sa situation financière, mais avouons qu'il est préférable de laisser sa comptabilité d'entreprise à un expert. Inclassable il pourrait pourtant rendre de bons services aux professions libérales, aux artisans et travailleurs indépendants. On regrettera une documentation parfois un peur floue (faites des essais, c'est plus facile) et remplie de fautes de français.

ARKENCIEL : la petite rue des Occagnes, 61200 Argentan. Tél. (16) 33 67 35 38

FICHE

Éditeur : ELP
Distributeur : ELP
Support : disquette
PCW 8256, 8512

Encore un nouvel éditeur, et encore un provincial. Il nous propose un gestionnaire de fiches sur PCW avec menus déroulants « à la Locoscript ». Pour commencer, il faut d'abord définir le format de ses fiches. Le programme facilite cette opération grâce aux menus déroulants qui guident l'utilisateur. La fiche est présentée sur un écran de 28 lignes de 90 colonnes. On définit un cadre pour la totalité de la fiche ou pour chaque partie comme le nom/adresse, les conditions de facturation, le secteur d'activité, le type de produits commercialisés etc. Ensuite, il faut délimiter la zone d'écriture en précisant le nombre de caractères alphanumériques etc. Si la zone est une « clé » pour le tri ou la consultation du fichier (nom, secteur, situation géographique etc), il faudra valider la demande avec l'option 7 du menu. Pendant ce travail de paramétrage, l'utilisateur pourra revenir et modifier ses zones avec les options 5 et 6. Lorsque la fiche est définie, on peut passer à la partie « saisie ».
Ensuite, il est possible de travailler sur le fichier. Un tri est exécuté automatiquement. Il est alors possible de consulter les fiches, soit en indiquant un numéro de clé, soit en fiche par fiche. Dans cette partie, il est possible, en outre, de supprimer ou de modifier une fiche. Une option du menu offre également la suppression d'un groupe de fiches.
Le fichier est imprimé en totalité, par ordre croissant. Une autre possibilité, est l'édition d'étiquettes. A noter que pour ces dernières, l'utilisateur devra en décrire le format.
Ce logiciel Fiche n'est pas mauvais du tout. Il n'offre pas de grandes possibilités, mais reste très suffisant pour gérer un peu plus qu'un simple carnet d'adresses, sans prétendre non plus être une base de données. Très facile d'utilisation en raison de ses menus déroulants identiques à ceux de Locoscript, il a pourtant un petit défaut : sa lenteur (logiciel écrit en Basic). L'éditeur nous a promis une amélioration de la rapidité de travail, chose qui serait souhaitable. Il est quand même parfaitement utilisable dans sa version actuelle. La documentation est très propre et suffisante pour utiliser le logiciel.

ELP : 1 rue Barbotin,
79300 Bressuire.
Tél : (16) 49 65 26 36

INITIATION À TURBO PASCAL

Troisième partie

Comme dans tout bon feuilleton, nous vous donnons le résumé des chapitres précédents. La partie 1 après avoir décrite la mise en route et l'utilisation de l'éditeur nous a précisé les notions de mots réservés, identificateurs standards, procédures pré-définies, la définition des types et l'organisation générale. La partie 2 nous a permis de comprendre l'utilisation des procédures de lecture du clavier et d'écriture sur écran ou imprimante, puis a défini les structures conditionnelles, itératives, de choix et les instructions. Dans cette partie 3 nous allons définir plus en détail les types scalaires, chaîne, tableau, enregistrement, ensemble et fichier. Puis nous préciserons les règles concernant les procédures et les fonctions.

Types scalaires déclarés

Nous avons vu, dans la partie 1, les types de données scalaires : les entiers Booléan, caractères et octets. Le terme scalaire a la signification suivante : chaque type de données a un intervalle fixe de valeurs distinctes.
Par exemple, le type de données "Octet" a 256 valeurs différentes : de 0 à 255. Le type Booléen n'en a que deux : True et False (vrai ou faux). Nous pouvons également dire qu'un type scalaire comprend, dans l'ordre, toutes ses valeurs possibles. Dans un type scalaire déclaré, c'est l'utilisateur qui précise la liste dans l'ordre, des identificateurs qui représentent les constantes du nouveau type. Pour préciser cette notion, prenons un exemple classique : les jours de la semaine peuvent être référencés par les nombres de 1 à 7 en précisant (c'est très important) la correspondance entre un et le jour de départ, exemple LUNDI. Dans ce cas la valeur 4 représente JEUDI sans aucune ambiguité. Avec le type scalaire déclaré il suffit de préciser la liste, dans l'ordre des jours de la semaine. Cela s'effectue avec la déclaration TYPE dans laquelle on donne le nom du type scalaire déclaré suivi de la liste des noms des jours de la semaine.

```
TYPE
  JOUR : (LUNDI, MARDI, MERCREDI,
JEUDI, VENDREDI, SAMEDI,
DIMANCHE
```

ce qui nous permettra ensuite d'utiliser "JOUR" pour affecter une variable avec la déclaration :

```
VAR
JOUR : JOURS ;
```

Pour cette variable, JOUR, LUNDI a la valeur la plus petite et DIMANCHE la plus grande. Turbo Pascal permet d'utiliser ces valeurs comme des entiers sauf pour les calculs arithmétiques. Comme ces valeurs sont ordonnées, une valeur courante a toujours la même valeur immédiatement plus petite et une valeur immédiatement plus grande. Turbo Pascal fourni des fonctions tirant partie de ces relations d'ordres : une fonction qui permet de trouver l'élément qui précède une variable, l'élément qui suit une variable, et la valeur ordinale d'une variable (c'est-à-dire sa position numérique dans la liste, le premier élément ayant la valeur zéro). Exemple d'utilisation.

```
PRED(JOUR) ;
SUCC(JOUR) ;
ORD(JOUR) ;
```

Si JOUR : = VENDREDI alors PRED(JOUR) vaut jeudi, SUCC(JOUR) vaut SAMEDI et ORD(JOUR) vaut 4.

Type intervalle

Un type de données peut être défini comme un intervalle d'un autre type scalaire déjà défini. C'est-à-dire qu'on donne la plus petite valeur et la plus grande, autrement dit on fixe les bornes inférieures et supérieures de variation d'une valeur. Exemple :

```
TYPE
MAJUSC = 'A'..'Z' ;
```

Notez la syntaxe : première valeur, deux points, deuxième valeur. Ce type intervalle est souvent utilisé pour préciser le champ de variation d'un indice d'un tableau.

Type chaîne

Une chaîne (ou STRING) est une liste donnée. Donc une chaîne peut contenir des lettres, majuscules et minuscules, des chiffres, des caractères spéciaux et des caractères non imprimables (caractères de contrôle). Une chaîne peut être manipulée de la même façon qu'en Basic, c'est-à-dire qu'on peut l'écrire, la lire, la combiner avec d'autres chaînes, la supprimer, ajouter des éléments en extension et en supprimer. Contrairement au Basic courant, la longueur maximum de la chaîne doit être précisée lors de la déclaration de la variable représentant cette chaîne. Nous allons passer la revue les outils mis à notre disposition pour la manipulation des chaînes de caractères.
Définition : utiliser le mot réservé STRING suivi de la longueur maximale entre crochets, cette longueur est une valeur entière comprise entre 1 et 255. Exemple :

```
VAR
NOM : STRING[30] ;
```

réserve trente positions pour la variable NOM qui est du type "caractère" (CHAR). A signa-

ler que NOM[0] est le caractère contenant la longueur utilisée réellement. Cette valeur sera exprimée en numérique en utilisant le mot réservé ORD(NOM[0]) c'est-à-dire fournissant la valeur ordinale de NOM[0] (il existe une fonction LENGTH qui effectue la même opération).
Une chaîne peut être également définie comme un tableau de type caractère avec la déclaration ARRAY[0...N] OF CHAR. (La notion de tableau est définie plus loin). TURBO-PASCAL ne possède pas de type pré-défini pour les chaînes. Une constante chaîne est définie dans la déclaration CONST de la façon suivante :

```
NomFich:='A:ADRESSE.TXT'; (OU
ENCORE :NomFich =
'A'+'ADRESSE'+'TXT;)
```

en ayant au préalable déclaré le type chaîne correspondant avec :

```
TYPE
NomFich=STRING[14];
```

Si l'affectation à la constante dépasse la longueur maximale autorisée, les caractères supplémentaires sont éliminés, sans indication de message d'erreur. Les opérateurs relationnels sont autorisés, le résultat étant une valeur Booléenne. La comparaison est effectuée caractère par caractère, de la gauche vers la droite, dans l'ordre de classement des valeurs ASCII. Une chaîne de longueur plus petite que l'autre, sera considérée plus petite. Quelques exemples d'opérateurs relationnels :

```
'A'<'B'    est vrai
'A'>'B'    est faux
'PASCAL'='PASCAL' est vrai
'PASC'  ='PASCAL' est faux
```

Nous allons maintenant examiner les différentes fonctions et procédures de manipulation des chaînes.

COPY (Ch, POS, Nb); fonction qui donne une sous-chaîne contenant de nombreux caractères de la chaîne Ch depuis la position POS similaire à MID$ (AS, I, J) du Basic).

CONCAT (Ch1,Ch2,...,Chn); fonction qui donne une chaîne représentant la concaténation des chaînes Ch1,Ch2... données en argument. Même résultat obtenu avec Ch1 + Ch2 +...+ Chn (cette fonction a été implantée pour assurer la compatibilité avec d'autres versions de PASCAL).

DELETE (Ch,Pos,Nb) : procédure qui supprime dans la chaîne Ch, de nombreux caractères à partir de la position POS (en Basic pas d'instruction équivalente, le même résultat peut être obtenu avec MID$ (A$,1, POS-1)+MID$ (A$,POS, Nb)).

INSERT (SOURCE, DESTIN, POS); : procédure qui insert la chaîne SOURCE dans la chaîne DESTIN à la position POS.

```
Exemple :CHD:='ABCD';
         INSERT ('XY',CHD,2);
```

Après exécution la chaîne CHD contiendra la nouvelle valeur 'ABXYCD' (en Basic pas d'instruction équivalente, le même résultat peut être obtenu avec MID$(A$,1,POS-1)+'XY'+ MID$(A$,POS)).

LENGTH(Ch); fonction qui donne la longueur d'une expression chaîne Ch, c'est-à-dire le nombre de caractères dans cette expression. Si Ch:="ABCDEF"; la fonction LENGTH(Ch); donne la valeur entière 6 (en Basic l'équivalent est LEN(A$)).

POS(Sou,But); cette fonction recherche dans l'expression chaîne But la première rencontre de la chaîne Sou. Le résultat qui est un entier donne la position dans But du premier caractère de Sou. Si la solution n'existe pas, la valeur donnée est zéro. (En Basic l'équivalent est INSTR(A$,B$) si BUT:= 'ABCDEF' alors POS('CD', BUT) donne la valeur 3 et POS('X',BUT) donne 0.

STR(Val,Ch); cette procédure assure la conversion de la valeur numérique, affectée à la variable Val, en expression chaîne Ch. Le paramètre d'écriture Val est soit du type entier soit du type réel et peut comprendre les symboles de formatage comme nous les avons expliqués avec la procédure WRITE (en Basic l'équivalent est STR$(I)).
Si Val = 12.34 STR(Val,Ch); donne à Ch la valeur 12.34 et STR(Val:6:3,Ch); donne à Ch la valeur '12.340'

VAL(Ch,Var,Code); cette procédure, qui est l'inverse de la procédure STR, convertit la chaîne Ch en une valeur entière ou réelle suivant le type de Var. Code est une variable entière, qui après exécution de la procédure prend la valeur zéro s'il n'y a pas d'erreur, ou prend la valeur de la position du premier caractère non numérique dans Ch, dans ce cas la valeur Var est indéfinie (en Basic on trouve VAL(A$)).
Attention : sur AMSTRAD 8 bits une fonction utilisant les procédures STR et VAL ne doit jamais être appelée par une expression dans la procédure WRITE ou WRITELN.

Chaînes et caractères. Ces deux types sont compatibles et peuvent être mélangés dans une expression. Si un caractère est assigné à une chaîne, celle-ci doit être déclarée avec une longueur de un. Chaque caractère d'une chaîne est atteint par indexation par exemple NOM[6] donne le sixième caractère de la chaîne NOM.

Type tableau

Un tableau est composé de variables de même type, chacune de ces variable est accessible individuellement à l'aide d'un index, qui est une expression scalaire placée entre crochets après l'identificateur de tableau... Avant d'être utilisé, un tableau doit être initialisé (vous construisez les tiroirs avant d'y ranger des objets). Cette initialisation a la forme : ARRAY[intervalle index] OF type; (correspond un peu à l'instruction DIM en Basic). L'intervalle de l'index peut être implicite ou explicite de type scalaire dont on impose les limites de variation exemple :

```
V1 : ARRAY[5..150] OF INTEGRER
```

réservera, pour la variable V1 un tableau de 146 positions de stockage d'une variable entière. La variation de l'index étant autorisée de la valeur 5 à la valeur 150 par pas de un. Pour référencer le "tiroir" de stockage numéro 97, vous pouvez écrire I:V1[97];
Le type de données d'un tableau peut être l'un des types autorisés en Turbo-Pascal (entier, réel, booléen, caractère, scalaire déclaré, tableau, enregistrement, ensemble, pointeur, chaîne, fichier). Un tableau à dimensions multiples est un tableau de tableaux (comme un certain nombre de tiroirs). Un tableau de tableau peut être défini comme suit :

```
Montant  :  Array[1..12]  OF
ARRAY[1..20] OF INTEGER;
```

Un élément particulier est atteint avec :

```
S:= Montant[6][8];
```

Il est également possible d'utiliser la notation suivante :

```
Montant : Array[1..12,1..20] OF
INTEGER;
S:= Montant[6,8];
```

Autre variante possible :

```
TYPE
NB=ARRAY[1..20] OF INTEGER;
VAR
MONTANT : ARRAY[1..12] OF NB
```

(en Basic, un tableau de tableaux est déclaré avec DIM T (12,20) c'est-à-dire 12 "armoires" de 20 "tiroirs" chacune ou encore en rotation matricielle 12 lignes de 20 colonnes).
Pour initialiser un tableau, c'est-à-dire forcer toutes les cases de ce tableau à prendre une valeur imposée, il est possible évidemment d'utiliser une boucle ou des boucles imbriquées. Par exemple pour forcer à zéro toutes les valeurs du tableau "Montant" vu ci-dessus, il est possible d'écrire :

```
FOR I:=1 TO 12 DO
  FOR I:=1 TO 20 DO
  MONTANT[I,J]:=0
```

Il existe une autre méthode utilisant deux procédures prédéfinies en Turbo-Pascal qui sont : FILLCHAR(Dest, Long, Donné) et SIZEOF(variable).
FILLCHAR remplit une partie de la mémoire commençant au premier octet occupé par *DEST* avec *LONG* octets ayant la valeur *DONNÉE*. La valeur *LONG* étant fournie par fonction SIZEOF(DEST) qui donne le nombre d'octets occupés par la variable DEST dans la mémoire. L'exemple ci-dessus peut donc s'écrire : FILLCHAR(MONTANT,SIZEOF(MONTANT),0);

Rangement des tableaux en mémoire

Dans un système avec CP/M80, les éléments sont rangés en ordre

décroissant, c'est-à-dire d'une adresse du premier élément du tableau vers les adresses basses de mémoire (pour les autres systèmes d'exploitation c'est l'inverse). Dans le cas de tableaux multidimensionnés, c'est l'index le plus à droite qui varie le plus vite, c'est-à-dire que l'ordre de rangement de la variable Montant vue précédemment sera :

Montant [1,1], Montant[1,2], Montant[1,3] etc...

Type enregistrements

Un ENREGISTREMENT permet de regrouper un ensemble de données de différents types sous un nom générique commun. C'est une association de tableaux, chaque tableau étant composé d'éléments de même type. Un enregistrement comprend un nombre fixe de composants appelés "CHAMPS". Un champ peut être d'un type quelconque autorisé en Turbo-Pascal, auquel on attribue un nom qui est l'identificateur de champ. Pour se référer à un champ, on spécifie le nom de l'enregistrement, suivi d'un point, suivi du nom du champ. Exemple : Personnel.Nom se réfère au champ Nom de l'enregistrement Personnel. Un type enregistrement est défini en utilisant le mot réservé RECORD, suivi de la liste des champs qui est terminée par le mot réservé END.Exemple :

```
TYPE
  PERSONNEL = RECORD
     NOM : STRING[30];
     DateENTREE : INTEGER;
     DateSORTIE : INTEGER;
  END;
```

Pour accéder à la date de sortie d'un membre du personnel on utilisera la notation Personnel.DateSortie

L'utilisation de WITH

Pour accéder aux champs d'un enregistrement il est possible d'utiliser l'instruction WITH pour définir le nom de l'enregistrement qui sera considéré de façon implicite dans le bloc d'instructions qui suit la déclaration WITH, dont la syntaxe est : WITH enreg. DO inst.
Exemple :

```
CONST
   Xmax = 20;
   Ymax = 10;
   Cmax = 5;
TYPE
   ValX = 1..Xmax;
   ValY = 1..Ymax;
   Point = record
        exist:boolean;
        FIG : INTEGER;
        Couleur : O..Cmax
     end;
VAR
   MATRICE  :  ARRAY[ValX,ValY]
OF POINT
```

Ceci permet de définir un tableau d'enregistrements. Pour initialiser les valeurs de chaque composant de matrice il y a deux solutions :

```
(SOLUTION 1 CLASSIQUE)
 FOR X:=1 TO Xmax DO
  FOR Y:= 1 TO Ymax DO BEGIN
   MATRICE[X,Y].EXIST:=FALSE;
   MATRICE[X,Y].FIG:=0;
   MATRICE[X,Y].COULEUR:=J;
   END;
(SOLUTION 2 AVEC UTILISATION DE
WITH)
 FOR X:=1 TO Xmax DO
  FOR Y:=1 to Ymax DO
   WITH MATRICE[X,Y] DO BEGIN
    EXIST:=FALSE;
    FIG :=0;
    COULEUR:=3;
   END;
```

Cette dernière solution évite la répétition du nom de l'enregistrement. Dans une instruction WITH, les enregistrements peuvent être imbriqués c'est-à-dire qu'on peut faire référence à des enregistrements d'enregistrements. Il est possible de définir des enregistrements avec variante qui comprennent une partir fixe comme définie ci-dessus, et une partie variante dont le contenu dépend de la valeur d'une étiquette, ces contenus partageant le même emplacement mémoire. La manipulation de ce type d'enregistrement étant très délicate, sa description n'entre pas dans le cadre d'un article d'initiation. Nous vous renvoyons donc à votre manuel, et à votre problème à traiter.

Type Ensemble

Ce type est un ensemble d'objets de même nature. Chaque objet, membre ou élément de cet ensemble, est du type scalaire, sauf "Réel", dont la valeur ordinale est comprise entre 0 et 255. Un ensemble est défini par le mot réservé "SET OFF" suivi d'un type simple.
Exemple :

```
TYPE
JOURSMOIS=SET OF 0..31;
ALPHA      =SET OF 'A'..'Z';
MINUS      =SET OF 'a'...'z';
```

Une constante ensemble contient entre crochets les éléments définis, soit sous forme de liste soit en utilisant les intervalles.
Exemple : [AVRIL,MAI, JUIN] est l'ensemble des mois du deuxième trimestre, [1,3,5,21...37] est l'ensemble des octets impairs de 1 à 37 sauf les valeurs 7 à 19.

Les opérateurs sur les ensembles sont les suivants :

- Intersection d'ensembles, le résultat est un ensemble contenant les éléments communs des deux ensembles. Exemples [3,8,11,15]×[1,8,9,11] donne l'ensemble [8,11] (en mathématiques on notera A∩B).
- Union d'ensembles donne un ensemble contenant tous les éléments des deux ensembles. Exemple : ['A','B','C'] + ['U','W'] donne ['A','B', 'C','U','W']. (En mathématiques on notera AUB).
- Différence de deux ensembles donne un ensemble contenant les éléments du premier ensemble absents dans le second. Exemple : [3,17,28,35] – [3,9,28,30] donne [17,35].
- = test d'égalité de deux ensembles.
- < > test d'inégalité de deux ensembles.
- < = vrai si tous les membres du premier ensemble sont inclus dans le second.
- > = vrai si tous les membres du second ensemble sont inclus dans le premier.

IN test d'appartenance utilisé sous la forme elem IN ensemble où elem est du même type que les objets de l'ensemble. Cette expression prend la valeur vrai si elem est un des éléments contenu dans l'ensemble. Exemple 'T' IN ['A'..'Z'] est vrai 'm' IN ['A'..'Z'] est faux. Un des emploi du type "Ensemble" est la comparaison de la réponse d'un utilisateur, par rapport à une liste de mots autorisés. Comme application, nous trouvons ci-après un programme qui indique si un caractère tapé sur le clavier est une lettre, un chiffre ou un symbole.

```
PROGRAM TESTCAR; (APPLICATION
DU TYPE ENSEMBLE)
Type
 ENSCAR = SET OF CHAR;
VAR
 LETTRE, CHIFFRE : ENSCAR;
 CARACT'          : CHAR;
BEGIN
 LETTRE:=['A'...'Z']+['a'..'z'];
 CHIFFRE:= ['0'..'9'];
 WRITELN('APPUYEZ SUR UNE
 TOUCHE (S pour SORTIR)');
 REPEAT
  READ(CARACT);
  IF CARACT IN LETTRE THEN
   WRITELN('->C'EST UNE LETTRE')
  ELSE IF CARACT IN CHIFFRE THEN
   WRITELN('->C'EST UN CHIFFRE')
  ELSE
   WRITELN('->C'EST UN CARAC-
TERE SPECIAL');
 UNTIL CARACT='S'
END.
```

Types Fichier

Un fichier est une suite d'éléments de même type. Le nombre de "suites" n'est pas déterminé lors de la création du fichier. Turbo Pascal utilise un "Pointeur de fichier" pour signaler le prochain composant lu ou écrit. Ce pointeur peut être déplacé vers n'importe quel composant permettant de ce fait un accès direct.
Un fichier peut être placé sur un organe physique comme une disquette, ou peut être considéré comme un organe logique par exemple les fichiers pré-définis INPUT et OUTPUT (clavier et écran).
Le type Fichier est défini en utilisant le mot réservé FILE OF suivi du type des composants du fichier.

```
TYPE
  ARTICLE=STRING[60];
  MAGASIN=FILE OF RECORD
      NOM:ARTICLE;
      NOM:REAL;
      NB:REAL;
      CODE:INTEGER;
      END;
```

Un identificateur de fichier est défini par le mot réservé FILE OF suivi d'un type Fichier préalablement défini :

```
VAR
  STOCK:FILE OF MAGASIN;
```

Les éléments d'un fichier peuvent être d'un type quelconque sauf le type fichier. Une variable de type fichier ne peut pas être utilisée dans une affection ou une expression. Pour utiliser les fichiers, on dispose d'un certain nombre de procédures.
ASSIGN (Fich,Chaine); affecte à Fich le nom du fichier chaîne préalablement déclaré.
REWRITE (Fich); ce fichier dont le nom est déclaré dans Fich est ouvert, et le pointeur de fichier est placé au début sur l'enregistrement numéro zéro. Si ce fichier existe déjà, son contenu actuel est détruit. Cette procédure est utilisée pour créer un nouveau fichier.
RESET (Fich); ouvre le fichier dont le nom est contenu dans Fich, positionne le pointeur sur le premier élément numéro zéro. Cette procédure est non destructive, et s'adresse à un fichier existant, sinon une erreur entrée-sortie est signalée.
READ (Fich,Var); lecture sur le fichier Fich d'une ou plusieurs variables (Var) du type déclaré dans File OF. Après chaque lecture le pointeur progresse vers l'élément suivant du fichier.
WRITE (Fich,Var); réalise l'opération d'écriture sur fichier à partir de la position actuelle, du pointeur, qui sera déplacé après exécution de WRITE à la prochaine position disponible.

SEEK (Fich,N); positionne le pointeur de fichier sur le composant numéro N (rappelez-vous que le premier composant a le numéro zéro). N'est pas une expression entière, la fonction FILESIZE (Fich) fournissant le nombre d'éléments d'un fichier. L'ensemble ci-après positionne le pointeur après le dernier élément d'un fichier permettant ainsi de l'agrandir : SEEK (Fich,FileSize(Fich));
Cette procédure permet de réaliser l'accès direct à un enregistrement du fichier.
FLUSH (Fich); lorsque vous accédez à un fichier, le système ne s'adresse pas physiquement à chaque fois au disque, mais s'adresse dans une zone tampon. Cette procédure FLUSH permet de vider le tampon sur le disque pour être sûr que les dernières écritures adressées au fichier, sont effectivement réalisées sur le support physique. Après l'appel à FLUSH, la prochaîne lecture sera effectuée physiquement sur le disque, puisque le tampon est vide.
CLOSE (Fich); recopie le tampon sur le disque et ferme le fichier en libérant la zone de mémoire affectée au tampon.
ERASE (Fich); détruit le fichier dont le nom est associé à Fich. Comme toute opération d'effacement, à manier avec précaution,
RENAME (Fich,Chaine); le nom contenu dans "Chaine" remplace le nom représenté par Fich, avec mise à jour du catalogue de la disquette. Attention, il faut s'assurer que le nom représenté par "Chaine" n'existe pas.
Nous donnons ci-après une fonction qui retourne "vrai" si le nom de fichier passé en paramètre existe, si non elle retourne "faux". Cette fonction est donnée dans le manuel TURBO-PASCAL version 3. En tête du programme on doit trouver TYPE NOM = STRING[50]; par exemple.

```
FUNCTION EXIST(NOMFICH:NOM:
BOOLEAN;
VAR FICH:FILE;
BEGIN
 ASSIGN(FICH,NOMFICH);
 {$I-} (ANNULE LE CONTROLE DES
 ERREURS ENTREE-SORTIE)
 RESET(FICH); (OUVRE FICH POUR
 TRAITEMENT)
 {$I+} (RESTAURE LE CONTROLE
 DES ERREURS)
 EXIST:=(IORESULT=0);
   (SI FICH EXISTE, IORESULT=0
   DONC EXIST EST VRAI)
END;
```

Ceci nous amène tout naturellement à décrire les fonctions affectées aux fichiers.
EOF (Fich); fonction booléenne qui prend la valeur "vrai" si le pointeur est positionné après le dernier élément du fichier. Cette fonction est utile dans le cas d'une lecture séquentielle pour arrêter le traitement.
FILEPOS (Fich); fonction entière donnant la position actuelle du pointeur. Le premier élément occupe la position zéro.
FILE SIZE (Fich); fonction entière donnant le nombre d'éléments dans le fichier. Prend la valeur zéro si le fichier est vide.
Pour résumer les notions vues ci-dessus, les opérations à effectuer sur un fichier sont les suivantes :

- affecter le nom du fichier à une variable fichier en utilisant ASSIGN ;
- ouvrir le fichier par appel de RESET ou REWRITE suivant qu'on désire lire ou écrire ce fichier ;
- pour effectuer un accès directement à un enregistrement, utiliser SEEK qui positionne le pointeur sur celui-ci. La fin du fichier est atteinte avec SEEK (Fich, FILESIZE(Fich)) ;
- toujours terminer une série de traitements sur un fichier par "CLOSE".

Au sujet de l'utilisation d'un fichier en accès direct, rappelons quelques règles d'utilisation de la procédure SEEK.
SEEK (Fich,0); pointe le premier enregistrement ;
SEEK (Fich, FILESIZE (Fich) – 1); pointe le dernier ;
SEEK (Fich,5); pointe le sixième enregistrement ; (c'est-à-dire 0-1-2-3-4-5 sont les numéros d'enregistrements depuis le début du fichier) ;
Physiquement, Turbo-Pascal écrit les données en binaire, sur les fichiers, c'est-à-dire en mode représentation mémoire centrale, par exemple la valeur 1 2 3 4 5 sera stockée sur 2 octets et non pas sous forme de 5 caractères. Ceci est fait pour réduire l'encombrement des fichiers et pour accélérer la vitesse des opérations d'entrée-sortie. En plus il est possible de lire ou écrire un tableau complet en une seule instruction, par exemple WRITE (Fich,Tableau); si tableau a été déclaré comme ARRAY... OF..RECORD. Une lecture par la commande TYPE du système d'exploitation ne renseigne pas sur le contenu d'un tel fichier.
En Turbo-Pascal il existe un autre mode de traitement des fichiers qui est appelé le mode TEXTE. Un fichier TEXTE est organisé en lignes. Chacune de celles-ci est terminée par une marque de fin de ligne (caractères CR et LF soit les valeurs ASCII OD,OA en héxadécimal). La fin du fichier est signalée par la marque Control-D (valeur 1A en héxadécimal). Du fait de cette organisation, ce type de fichier ne peut être manipulé que séquentiellement puisque la longueur de chaque ligne est variable, de plus il n'est pas possible d'effectuer simultanément des opérations d'entrées et de sorties. En contrepartie de ces contraintes, vous pouvez lire le contenu du fichier hors Turbo-Pascal avec un logiciel de traitement de textes quelconque, ou avec la commande système TYPE, et vous pouvez de cette façon échanger des informations avec d'autres logiciels écrits dans des langages différents, puisque l'organisation d'un fichier TEXTE est standardisée.
La définition d'une variable fichier est effectuée avec le type de donnée pré-défini TEXT qui est équivalent à FILE OF CHAR.

Comme pour les fichiers classiques, avant d'effectuer un traitement sur un fichier texte, on doit faire appel aux procédures ASSIGN et RESET ou REWRITE suivant qu'on envisage des opérations de lecture ou d'écriture. les différentes opérations sur les fichiers TEXTE sont les suivantes :
READ (Fich,V1,V2...Vn); lecture des variables V1 à Vn ;
READLN (Fich,V1,V2,,,Vn); comme ci-dessus mais se positionne à la ligne suivante après la lecture de Vn.
De façon similaire, nous trouvons les procédures d'écriture WRITE (Fich, V1,V2,...Vn); et WRITELN (Fich,V1,V2,...Vn);
Vous vous rappelez sans doute ce que nous avons vu au sujet de la lecture de la console et de l'écriture sur l'écran. Vous constatez que la seule différence d'emploi avec les procédures de lecture et d'écriture sur fichier texte est la présence ou l'absence du premier paramètre de définition de nom de fichier, à l'intérieur des parenthèses de l'appel de procédure. En effet, Turbo-Pascal considère le fichier par défaut en lecture comme étant le clavier et en écriture l'écran. Les autres fonctions disponibles avec les fichiers TEXTE sont :
EOLN (Fich); fonction booléenne qui prend la valeur "vrai" quand la fin de ligne est atteinte par le pointeur, c'est-à-dire qu'il est positionné sur le caractère CR de la marque de fin de la ligne CR-LF.
SEEKEOLN (Fich); même principe que EOLN sauf que les espaces et les tabulations sont éliminés avant de procéder au test qui produira la valeur booléenne de la fonction.

SEEKEOF (Fich); même principe que EOF, mais élimine les espaces et tabulation avant d'effectuer le test de fin de fichier qui produira la valeur booléenne de la fonction.

Au sujet des fichiers type TEXTE, encore une précision : tout ce qui a été défini, dans la deuxième partie de notre article sur l'initiation à Turbo-Pascal, concernant le formatage des entrées et des sorties, est applicable ici.

Pour illustrer l'utilisation des fichiers "TEXTE" vous trouverez à la suite un programme qui lit et imprime le contenu d'un fichier du type ASCII quelconque.

Il existe également des fichiers déclarés sans type avec VAR Fich:FILE;

Un fichier sans type a la particularité de se manipuler par blocs de 128 octets. La lecture est effectuée avec la procédure BLOCREAD (Fich,Buf,N); et l'écriture avec BLOCWRITE (Fich,Buf,N); où Fich est la variable fichier sans type, Buf est une variable d'un type quelconque, le plus souvent un tableau, quand à N c'est le nombre de blocs de 128 octets à lire ou à écrire, ce qui signifie que la taille de Buf doit être, au moins égale à 128×N. Nous ne vous étendrons pas sur l'emploi de ce type de fichier sans Type (belle répétition !) car cela demande déjà de très bonnes connaissances dans la manipulation des octets constituant les variables. Suivant la formule consacrée (!) pour plus de précisions, consultez votre manuel Turbo-Pascal.

Pour vous permettre de digérer convenablement cette troisième partie de notre article, nous reportons au mois prochain la fin de notre étude qui est consacrée à l'emploi des procédures et des fonctions. Cette pause vous permettra de manipuler Turbo-Pascal sur votre machine. N'hésitez pas à programmer des petits problèmes pour vous habituer à la syntaxe de ce langage, car rien ne vaut la pratique et la résolution des erreurs de compilation pour apprendre un langage de programmation. Donc à vos claviers et au mois prochain.

Pierre Squelart

```
PROGRAM LISTE;
      (LECTURE ET IMPRESSION
       D'UN FICHIER STOCKE EN
       ASCII PAR EXEMPLE UN
       PROGRAMME BASIC SAU-
       VEGARDE AVEC LA COM-
       MANDE SAVE "PROG1",A)
VAR
  LIGNE : STRING[255];
  FICH : TEXT;
BEGIN
  WRITE ('DONNEZ LE NOM DU
  FICHIER A LISTER =');
  READLN(LIGNE); (ligne contient la
  réponse)
        ASSIGN(FICH,LIGNE);
        (FICH = NOM DU FICHIER A
        LISTER)
RESET(FICH);
        (OUVRE LE FICHIER EN
        LECTURE)
WRITELN(LST,'LISTE DU FICHIER
= ',LIGNE);
WRITELN(LST,'-------------');
WRITELN(LST);
WHILE NOT EOF(FICH) DO
        (EXECUTE LES INSTRUC-
        TIONS ENTRE BEGIN-END)
  BEGIN
        (SI EOF(FICH) EST FAUX
        (NOT... EST VRAI)
  READLN(FICH,LIGNE);
        (LECTURE D'UNE LIGNE)
  WRITELN(LST,LIGNE)
        (IMPRESSION SUR IMPRI-
        MANDE (LST,...)
  END;
CLOSE(FICH);
        (FERMETURE DU FICHIER
        OPTIONNEL EN LECTURE
        MAIS UNE BONNE HABI-
        TURE A PRENDRE !!!)
WRITELN(LST, #12);
        (SAUT DE PAGE)
END.  (FIN DU PROGRAMME LISTE)
```

MULTIPLAN

Le roi des tableurs

Si un logiciel sert véritablement de point de référence dans le monde des tableurs, il s'agit bien du Multiplan de la société Microsoft. Lorsque nous parlons tableur, sur Amstrad, excepté quelques horreurs et très peu de réussites, nous parlons également de Multiplan.

Car il faut bien le reconnaître, le succès de Multiplan CP/M sur les CPC 6128 et les PCW 8256 et 8512 est tout-à-fait incontestable, on parle même d'un des records de vente de logiciels chez Amsoft (avec une autre application très connue, DBASE II).
Avant d'examiner plus en détail ce programme, faisons un bref rappel concernant les tableurs en général et leur utilité en particulier qui, peut-être, ne vous saute pas aux yeux.
Un tableau est un logiciel parfois appelé feuille de calcul électronique. Vous comprenez déjà mieux ? Non, j'en vois quelques-uns qui ne suivent pas au fond. Qu'est-ce qu'une feuille de calcul électronique ?
En fait, il s'agit tout simplement d'un tableau divisé en cases, ce même tableau contenant un nombre variable de lignes et de colonnes, selon l'ordinateur ou le logiciel utilisé. Dans chacune de ces cases, vous allez pouvoir inscrire des chiffres, du texte, ou des formules de calcul. Peut-être comprenez-vous déjà mieux. Oui ? Continuons. Avec toutes ces possibilités, nous allons pouvoir créer ce qui est couramment appelé une application. Par exemple :
Prenons un chauffeur de taxi. Chaque jour ouvrable de la semaine, il fait des courses qui lui rapportent un nombre X de francs. Pour chacune de ces journées, il perd également un nombre variable d'argent, car sa femme s'achète des manteaux de vison ou le dernier parfum de chez Diornel (...) ; il doit également remplir son réservoir de gas-oil pour pouvoir emmener ses chers clients.
Il aura donc un certain nombre de recettes, et de dépenses. De plus, ce même chauffeur souhaite savoir le dimanche matin quel est le bénéfice net de sa semaine (ou le déficit) avant d'aller au PMU. Ce cas très pointu peut être traité sans aucun problème sur un micro-ordinateur avec un tableur.

Nous aurions ainsi un écran ayant l'aspect suivant :

	Recettes	Dépenses
Lundi	100	50
Mardi	1400	0
Mercredi	5	40
Jeudi	250	200
Vendredi	1000	100
Totaux	2755	390
	Bénéfice	2365

Bien entendu, nous ne tenons pas compte dans ce cas des charges sociales, etc... mais ceci n'est pas le but de cet article. Le calcul que nous venons de poser peut être mis tel quel dans Multiplan, c'est ici que se retrouve l'avantage d'un tel programme. Vous connaissez maintenant les principes de base d'un tableur, nous pouvons donc examiner Multiplan plus en détails.

Que faire avec Multiplan ?

Multiplan est le plus vieux

tableur parce que l'un des premiers. Il permet, bien entendu, de créer des tableaux du même type que celui de l'exemple précédent. Il fut tout d'abord conçu pour le système d'exploitation CP/M 80, mais pas bien vite à MSDOS, puis UNIX. Vous pouvez en plus avec le Multiplan des PCW et CPC avoir accès aux fonctionnalités suivantes :

- Création de fenêtres, couplées ou non, c'est-à-dire se déplaçant de manière synchronisée, les unes par rapport aux autres (si vous déplacez le curseur dans une fenêtre, toutes les autres se déplacent proportionnellement).
- Tri alphabétique (pour reclasser une liste par exemple).
- Tri numérique (pour reclasser les chiffres dans un ordre croissant ou décroissant).
- Recherche, destruction, déplacement, recopie d'une cellule ou d'un groupe de cellules (en spécifiant un nombre de colonnes et de lignes).
- Sortie ASCII d'un tableau, par exemple pour le récupérer dans un traitement de texte comme Locoscript, avec la fonction "insère texte".
- Insertion de lignes ou de colonnes dans le tableau.
- Paramétrage des cellules en largeur (augmenter ou diminuer).
- Modification du format d'une ou de plusieurs cellules (affichage en dollars, en francs, en pourcentage, justification centrale, à droite ou à gauche).
- Calcul automatique ou non (si vous modifiez la valeur contenue dans une cellule, tout le tableau est recalculé presque instantanément).
- Fonction d'aide disponible à tout moment pendant le déroulement du programme (le fichier d'aide reprend toutes les fonctions une par une).

Il n'est pas nécessaire de plus de choisir entre le mode alphanumérique ou numérique, le logiciel effectue cette opération automatiquement en fonction des caractères saisis.

Une seule lacune à remarquer cependant, sur les CPC et PCW, Mutiplan n'utilise que 16 Koctets de mémoire pour les données. Il peut donc être nécessaire pour certaines applications, de scinder le tableau en plusieurs parties.

Dernière note à propos de la version CPM 3.0 du Multiplan : celle-ci vous permet d'utiliser un espace de travail de 63 colonnes sur 255 lignes.

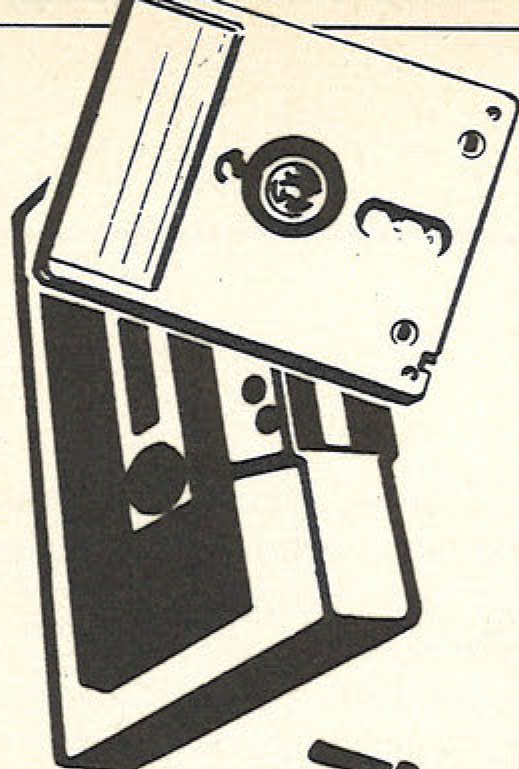
Il aurait été impossible de conclure cet article sans parler de Multiplan MS-DOS, et de Multiplan Junior, Amstrad ayant terminé les vacances en nous offrant un compatible PC répondant au nom de PC 1512.

Multiplan Junior tout d'abord, il s'agit en fait de la première version de Multiplan qui, détrônée par la nouvelle 1.2 dont nous parlerons plus loin, est vendue à bas prix par la société Microsoft (moins de 1.000 F).

Multiplan 2 qui est une version améliorée du Multiplan première version, et qui inclut en plus des fonctions telles que la couleur.

Maintenant que vous savez tous ce qu'est un tableur et que vous connaissez les possibilités de Multiplan, à vos claviers ! (Soit dans le prochain numéro d'Amstrad Magazine, soit dans celui de Noël, nous commencerons une étude approfondie et en détail de ce "best-seller")

Eric Benichou



LECTEURS

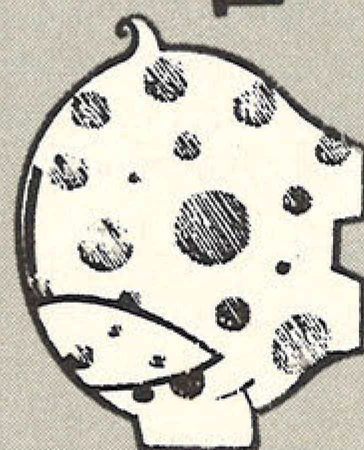
N'usez plus vos doigts !

Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page 117, en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.



Tous nos listings parus sont rémunérés !

DEMANDE DE PARUTION

AMS-16

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

TÉLÉPHONE ....

NOM DU PROGRAMME ....

Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

01 AMBERIEU EN BUGEY

BUGEY INFORMATIQUE

Vente-Conseil-Formation
Développements

ORDINATEURS
LIBRAIRIE
LOGICIELS
ACCESSOIRES

33, avenue Paul Painlevé
01500 Ambérieu en Bugey
Tél. : 74.34.60.70

03 MOULINS

MOULINS MICRO

APPLE
VICTOR
AMSTRAD
THOMSON

LOGICIELS
AMSTRAD
LIBRAIRIE

90, rue Régemortes
03000 MOULINS tel. 70.20.56.34

06 NICE

AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)

*

Spécialiste AMSTRAD
pour toutes applications
professionnelles

*

Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels
spécifiques

*

58, avenue Saint-Augustin
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32
Centre serveur Minitel : 93211919

09 PAMIERS

ARISERV

****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE
IMPRIMANTES POUR MINITEL

Liste sur demande
22, avenue de Foix
09100 PAMIERS
Tél. 61.67.25.98

13 MARSEILLE

CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91 . 33.33.44

14 CAEN

Loisir INFORMATIQUE 14

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : **(31) 85.18.77**

25 BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.

CPC
46 4
6128



PCW
8256
8512

TOUT POUR AMSTRAD
3, RUE DE LORRAINE
25000 BESANCON
81 82 24 51

CLUB AMSTRAD
Maison de quartier St-Ferjeux
Avenue Ducat, 25000 BESANÇON
81.52.42.52

33 BORDEAUX

INFORMATIQUE

Revendeur qualifié AMSTRAD
Toutes les applications
de votre micro :

PROFESSIONNELS
HOBBISTES

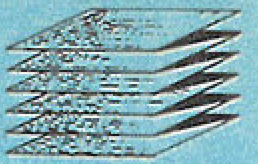
257, rue Judaique - 33000 BORDEAUX
Tél : **56.24.05.34**
*CANNES - Tél : **93.46.67.68***
*AVIGNON - Tél : **90.22.47.26***

33 BORDEAUX

OÙ TROUVER TOUS LES MINI
ET MICRO-ORDINATEURS
A PRIX PLANCHER
+ LA COMPETENCE CHEZ :

PHILIPPE ELECTRONIQUE

11, rue de Lalande
15, cours de l'Argonne
33000 BORDEAUX
Tél. : 56.31.45.82/56.91.04.64



VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

Mode d'emploi

Après avoir saisir le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VÉRIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : |CHECK,2 pour lister le programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?
De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : |CHECK,8. Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débbugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

Exemple

```
10 DATA 2,3,4      [209]
15 REM si erreur
(virgule remplacée par
un point virgule)
10 DATA 2;3,4      [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```

CBI — CBI — CBI — CBI — CBI — CBI

1er SPECIALISTE AMSTRAD DU SUD-EST

CBI Informatique - 6, rue Mazarine - 13100 AIX-EN-PROVENCE
CBI Informatique - 74, rue Edmond-Rostand - 13000 MARSEILLE
Métro : CASTELLANE

POUR

L'OUVERTURE

DE SON NOUVEAU MAGASIN
DE MARSEILLE

C.B.I. 74, rue Edmond Rostand

C.B.I. VOUS OFFRE 40 000

DISQUETTES 3"
A **29 F** TTC L'UNITE

Disponibles jusqu'à épuisement du stock dans les deux magasins et aussi par correspondance, uniquement par boîtes de 10.

AMS-16

VOICI MON BON DE COMMANDE

Frais d'expédition 30 F par boîte de 10 disquettes.

Nom : ________________ Prénom : ______________ Tél. : ______________
Adresse : ____
Ville : ________________________________ Code postal : ________
Nombre de boîte(s) de disquettes : __________________________

Envoyez le tout à :

Service expédition
CBI Informatique
Chemin de la Viane
Les Tousques
84360 MERINDOL

NEO MEDIA



CARRÉS MAGIQUES

Amusez-vous à établir des carrés magiques. S'il n'est pas évident de les calculer à la main, vous pourrez voir que l'ordinateur, lui, s'en sort très bien et avec une grande vitesse.
Les carrés magiques seront constitués sur une grille de 5 × 5 et c'est vous qui déterminerez la somme de chaque ligne ou de chaque colonne (jusqu'à un total de 9). Ce petit "utilitaire" pourra faire une excellente base de réflexion personnelle : vous pourrez en effet essayer de modifier le programme pour agrandir les dimensions de la grille ou élever le nombre-somme. Bon courage...
NOTA : si l'ordinateur recommence une grille alors qu'il n'en est qu'aux trois-quart de la grille en cours, ne vous inquiétez pas : il s'est aperçu que cette disposition ne pouvait aboutir ou que la solution était impossible à trouver.

Philippe Pédard

```
30 MODE 2                                 [513]
40 INPUT "Votre nombre (entier et d [4713]
e 9 chiffres   au maximum) = ",w
50 as=w/2:IF as<=1 AND as>0 THEN as [2563]
=2
60 CLS                                    [91]
80 LOCATE 11,4:PRINT w                    [815]
90 a=INT(RND*as):b=INT(RND*as):c=IN [2433]
T(RND*as):d=INT(RND*as)
100 e=w-a-b-c-d:IF e<0 THEN 90       [1951]
110 LOCATE 5,10:PRINT a;b;c;d;e      [1819]
120 f=INT(RND*as):k=INT(RND*as):p=I [2980]
NT(RND*as)
130 u=w-a-f-k-p:IF u<0 THEN 120      [471]
140 LOCATE 5,12:PRINT f:LOCATE 5,14 [4782]
:PRINT k:LOCATE 5,16:PRINT p:LOCATE
 5,18:PRINT u
150 g=INT(RND*as):h=INT(RND*as):i=I [1468]
NT(RND*as)
160 j=w-f-g-h-i:IF j<0 THEN 150      [1858]
170 LOCATE 5,12:PRINT f;g;h;i;j      [865]
180 l=INT(RND*as):q=INT(RND*as)      [1991]
190 v=w-b-g-l-q:IF v<0 THEN 180      [779]
200 LOCATE 5,14:PRINT k;l:LOCATE 5, [5962]
16:PRINT p;q:LOCATE 5,18:PRINT u;v
210 m=INT(RND*as):n=INT(RND*as)      [2235]
220 o=w-k-l-m-n:IF o<0 THEN 210      [1075]
230 LOCATE 5,14:PRINT k;l;m;n;o      [1408]
235 zz=0                             [583]
240 zz=zz+1:IF zz=50 THEN 60 ELSE r [8687]
=INT(RND*as):x=w-c-h-m-r:s=INT(RND*
as):t=w-p-q-r-s:y=w-d-i-n-s:IF x<0
OR t<0 OR y<0 THEN 240
250 z=w-u-v-x-y:IF z=w-e-j-o-t AND  [2757]
z>=0 THEN 260 ELSE 240
260 LOCATE 5,16:PRINT p;q;r;s;t:LOC [3198]
ATE 5,18:PRINT u;v;x;y;z
270 LOCATE 2,23:PRINT "Pour recomme [5708]
ncer, appuyez sur la barre  d'espac
e ..."
280 IF INKEY$<>" " THEN 280 ELSE RU [1046]
N
```



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique

Amis clients, vous aimez l'efficacité : **GENERAL est une entreprise efficace,** à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

1 **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.

2 **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).

3 **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

CONSOMMABLES

Depuis près de 10 ans, GENERAL a acquis une position enviée dans le domaine des supports magnétiques. Nous sommes aujourd'hui le premier distributeur indépendant pour beaucoup de ces produits.

Notre succès tient à :

- nos garanties : 6 ans sur les cassettes vidéo ;
- notre stock : près de 100.000 cassettes en permanence ;
- notre clientèle de particuliers, d'entreprises et de collectivités qui nous a toujours fait confiance et que nous tenons à remercier ;
- nos prix qui sont réactualisés à tout moment en fonction des cours du marché. Interrogez-nous en demandant notre cotation du jour, si vous avez un doute sur un prix.

BOITIERS

PLASTIQUES THERMOFORMÉS

avec cristal transparent, format Télécassette

Code	Couleur		
1400	NOIR	PRIX PIECE	6 F
1402	BLANC	PRIX PIECE PAR 10	5 F
1406	BLEU	PRIX PIECE	
1404	ROUGE	PAR 50 ET PLUS	4 F

INJECTES, petit format, cristal transparent

Code	Couleur		
1416	NOIR		
1424	BLANC	PRIX PIECE	11 F

INJECTES, grand format, avec cristal transparent format Télécassette

Code	Couleur		
1414	NOIR		
1422	BLANC	PRIX PIECE	13 F

BOITIERS LUXE

THERMOFORMÉS façon livre ancien

Code	Couleur		
1410	Havane	PRIX PIECE	10 F
1408	Bordeaux	PRIX PIECE	
1412	Vert emp	PAR 50 ET PLUS	8 F

INJECTE, petit format — **PRIX PIECE 13 F**

Code	Couleur
1420	Bordeaux
1418	Noir

BOITE RANGEMENT POSSO

10 CASSETTES VHS ou Beta — Code 1452 : **139 F**

SERRURE A CLEF POSSO (option) : **70 F**

JAQUETTES neutres,

pour boitiers thermoformés et boitiers injectés grand format. 9 couleurs au choix : blanc, bleu clair, bleu foncé, mauve, noir, or, orange, rouge, vert) Code 1390 **PRIX PIECE : 1 F**

BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT

495 F — Code 4930 — 100 boitiers

DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

I3EE

Code		
2102	5 P 1/4 SF DD	5,90 F
2100	5 P 1/4 DF DD	6,90 F

FUJI

Code		
2000	5 P 1/4 SF DD	9,50 F
2002	5 P 1/4 DF DD	14,50 F
2011	3 P 1/2 MF 1D (67,5 TPI)	19,00 F
2012	3 P 1/2 MF 1DD (135 TPI)	25,00 F

AMSTRAD

Code		
2007	3 P DF SD	35,00 F
2005	3 P DF DD	75,00 F

CASSETTES MICRO

Code		
7123	GENERAL C20 (11E GRATUITE)	7,90 F

PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

FUJI

Code		
3022	HR 100 / 110 / 24P	19,70 F
3020	HR 100 / 126 / 24P	21,90 F
3001	HR 100 / 135 / 12P	19,00 F
3000	HR 100 / 135 / 24P	25,80 F
3002	HR 100 / 135 / 36P	33,50 F
3007	HR 200 / 135 / 12P	21,00 F
3004	HR 200 / 135 / 24P	28,10 F
3006	HR 200 / 135 / 36P	35,00 F
3009	HR 400 / 135 / 12P	23,50 F
3008	HR 400 / 135 / 24P	30,40 F
3010	HR 400 / 135 / 36P	37,00 F
3012	50D / 135 / 36P	45,00 F
3014	100D / 135 / 20P	35,00 F
3019	100D / 135 / 24P	42,00 F
3016	100D / 135 / 36P	45,00 F
3017	400D / 135 / 20P	47,00 F
3018	400D / 135 / 36P	60,70 F
3024	HR DISC X2	45,00 F

CASSETTES AUDIO VIERGES

Tarif pièce par boite de 10 — **Tarif +2 F de l'heure pour taxe copie privée**

FUJI

Code		
1000	DR C60	7,50 F
1002	DR C90	10,70 F
1003	DR C120	14,00 F
1015	FR C60	9,00 F
1017	FR C90	13,00 F
1008	FRI C60	10,70 F
1010	FRI C90	14,50 F
1009	FRIS C60	12,30 F
1011	FRIS C90	16,60 F
1004	FRII C60	11,30 F
1006	FRII C90	16,60 F
1005	FRIIS C60	15,50 F
1007	FRIIS C90	22,50 F
1012	METAL C60	22,00 F
1014	METAL C90	29,50 F
1100	HR C60	10,00 F
1102	HR C90	14,00 F
1108	CRX C60	11,00 F
1110	CRX C90	16,00 F

GOLDSTAR

Code		
1104	HD C60	7,00 F
1106	HD C90	10,00 F

TDK

Code		
1200	DC C60	9,00 F
1202	DC C90	11,50 F
1204	AD C60	11,00 F
1206	AD C90	14,00 F
1208	ADX C60	18,00 F
1210	ADX C90	24,00 F
1371	SF C60	14,00 F
1372	SF C90	17,50 F
1212	SA C60	15,00 F
1214	SA C90	18,00 F
1216	SAX C60	19,50 F
1218	SAX C90	27,00 F
1220	MA C60	32,50 F
1222	MA C90	44,50 F
1224	MAR C60	53,00 F
1226	MAR C90	74,00 F

CASSETTES VIDEO VIERGES

ATTENTION : ce tarif tient compte de la rémunération pour copies privées

VHS

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0012	E30 VRAC	35,50 F
0001	E30	36,50 F
0012	E30 SHG	39,50 F
0006	E60 VRAC	40 F
0007	E60	41 F
0009	E60 SHG	44 F
0010	E90 BULK	43,50 F
0011	E105 VRAC	45 F
0013	E120	43 F
0019	E120 SHG	65 F
0029	E120 HIFI	68 F
0025	E120 SXG	89 F
0014	E135 BULK	51 F
0016	E150 BULK	52,50 F
0015	E180	48 F
0021	E180 SHG	74 F
0031	E180 HIFI	76 F
0027	E180 SXG	108 F
0017	E240	68 F
0023	E240 SHG	98 F

GOLDSTAR

Code		
0502	E105	38 F
0504	E120	40 F
0506	E180	43 F

JVC

Code		
0200	E120	49 F
0206	E120 SHG	63 F
0207	E120 HIFI	64 F
0201	E120 PRO	98 F
0202	E180	57 F
0208	E180 SHG	74 F
0209	E180 HIFI	76 F
0203	E180 PRO	119 F
0204	E240	80 F
0218	E240 SHG	110 F

SKC

Code		
0100	E30	34,50 F
0102	E60	39 F
0106	E105	43,50 F
0108	E120	47 F
0110	E180	52 F
0112	E240	75 F

TDK

Code		
0315	E30 HD PRO	99,50 F
0312	E60	49 F
0311	E60 EHG	54 F
0300	E120	57 F
0306	E120 EHG	78 F
0314	E120 HIFI	84 F
0316	E120 HD PRO	116 F
0302	E180	61 F
0308	E180 EHG	84 F
0310	E180 HIFI	87 F
0318	E180 HD PRO	128 F
0304	E240	105 F
0309	E240 EHG	110 F

BANDES AUDIO

TDK

Code		
1372	LX 35/180 27cm Ø NAB	195 F
1373	LX 35/90 18cm Ø	109 F

VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

Code		
0220	FUJI EC30 SHG	55 F
0005	JVC EC30 SHG	59 F

8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0004	P30	79 F
0008	P60	95 F

TDK

Code		
0298	P60	98 F
[illegible]	P90	115 F

PACKS COLLECTIVITES GOLDSTAR

40 cass. E105 : **36 F pièce**
40 cass. E120 : **38 F pièce**
40 cass. E180 : **41 F pièce**

V2000

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

PDM

Code		
0600	VCC 360 HG	117 F
0602	VCC 480 HG	143 F

BASF

Code		
0700	VCC 480 HG	143 F

BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0037	L500	53 F
0041	L500 SHG	64 F
0039	L750	67 F
0043	L750 SHG	78 F

SKC

Code		
0114	L500	50 F
0116	L750	62 F

TDK

Code		
0320	L500	65 F
0323	L500 EHG	78 F
0326	L500 HIFI	101 F
0328	L500 HD PRO	121 F
0322	L750	78 F
0324	L750 EHG	104 F
0329	L750 HIFI	121 F
0327	L750 HD PRO	144 F
0330	L830 EHG	132 F

BETACAM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0059	BETACAM 10	102 F
0061	BETACAM 20	139 F

U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

3 M

Code		
0422	UCA 30 S	214 F
0418	UCA 75	346 F

FUJI

Code		
0047	KCA 10	108 F
0049	KCA 20	127 F
0051	KCA 30	157 F
0055	KCA 30 BR	184 F
0053	KCA 60	219 F
0057	KCA 60 BR	256 F
0054	KCS 10 BR	134 F
0058	KCS 20	131 F
0063	KCS 20 BR	153 F

Ordinateur familial
Amstrad CPC 464

TARIF GENERAL CPC 464 avec écran monochrome (code 6100)
2690F
A CREDIT CETELEM
590F au comptant
+ 12 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 288F

AMSTRAD CPC 464 l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu – d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

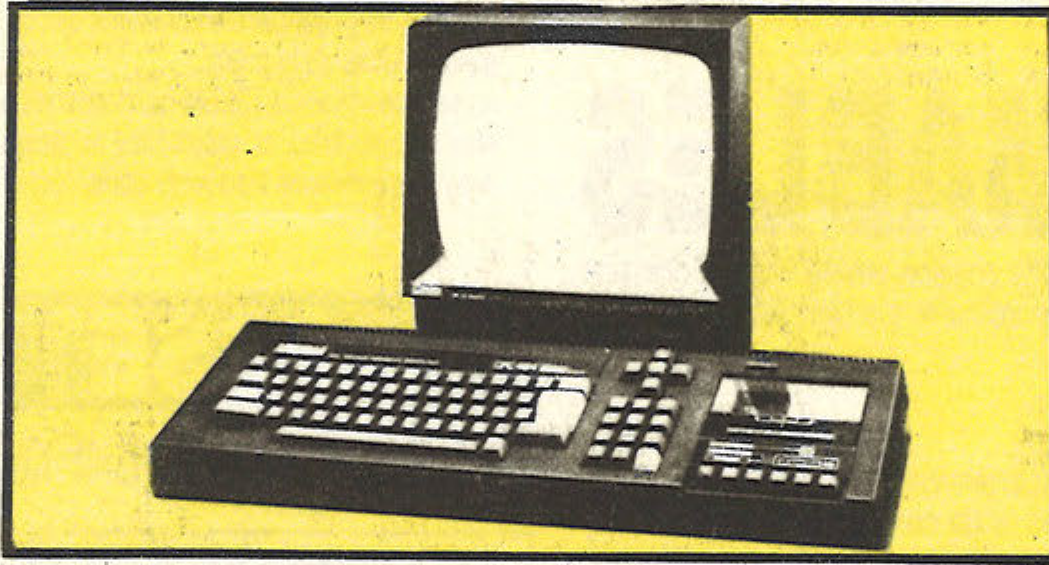
64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "QWERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 464 avec écran couleur (code 6102)
3990F
A CREDIT CETELEM
790F au comptant
+ 18 mensualités de **213F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 634F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
4 LOGICIELS : BALLE de MATCH (TENNIS)
+ MATCH DAY (FOOT)
+ BRUCE LEE
+ KNIGHT LORE
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

TARIF GENERAL CPC 6128 avec écran monochrome (code 6198)
3990F
A CREDIT CETELEM
790F au comptant
+ 18 mensualités de **213F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 634F

TARIF GENERAL CPC 6128 avec écran couleur (Code 6200)
5290F
A CREDIT CETELEM
1090F au comptant
+ 24 mensualités de **221,30F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1111,20F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
4 LOGICIELS : BALLE de MATCH (TENNIS)
+ MATCH DAY (FOOT)
+ BRUCE LEE
+ KNIGHT LORE
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

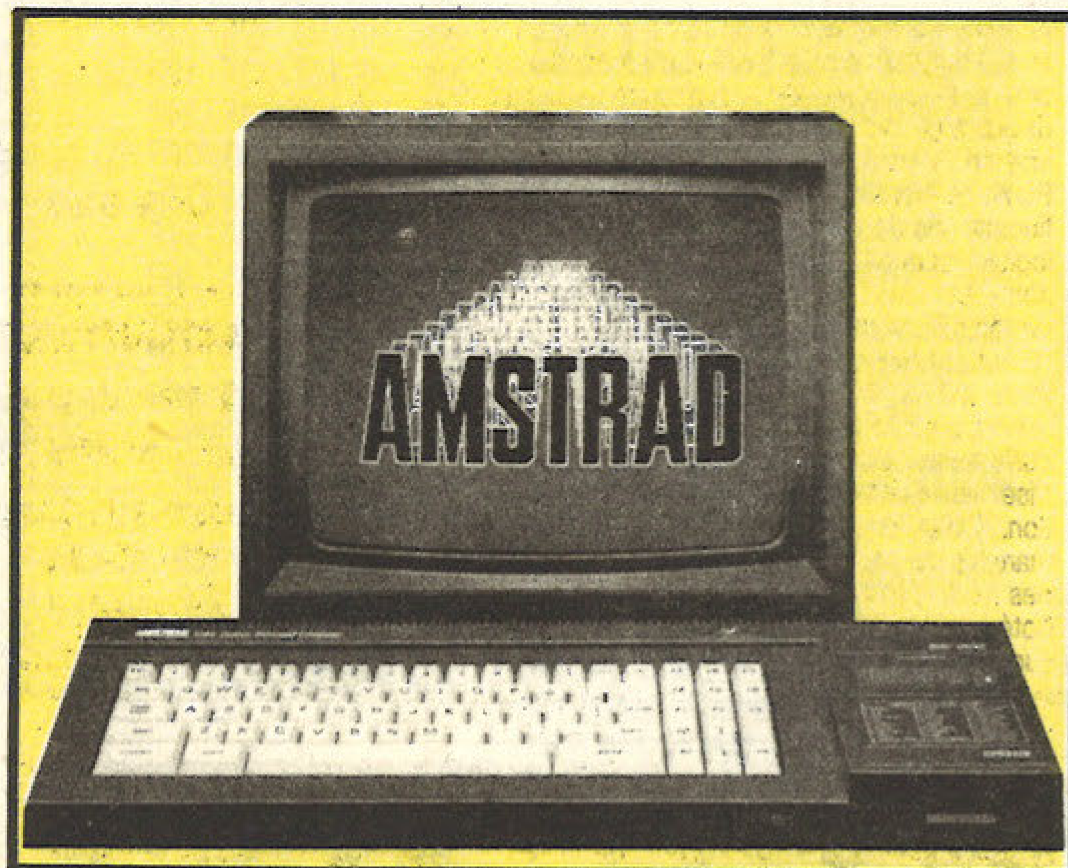
Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de



caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

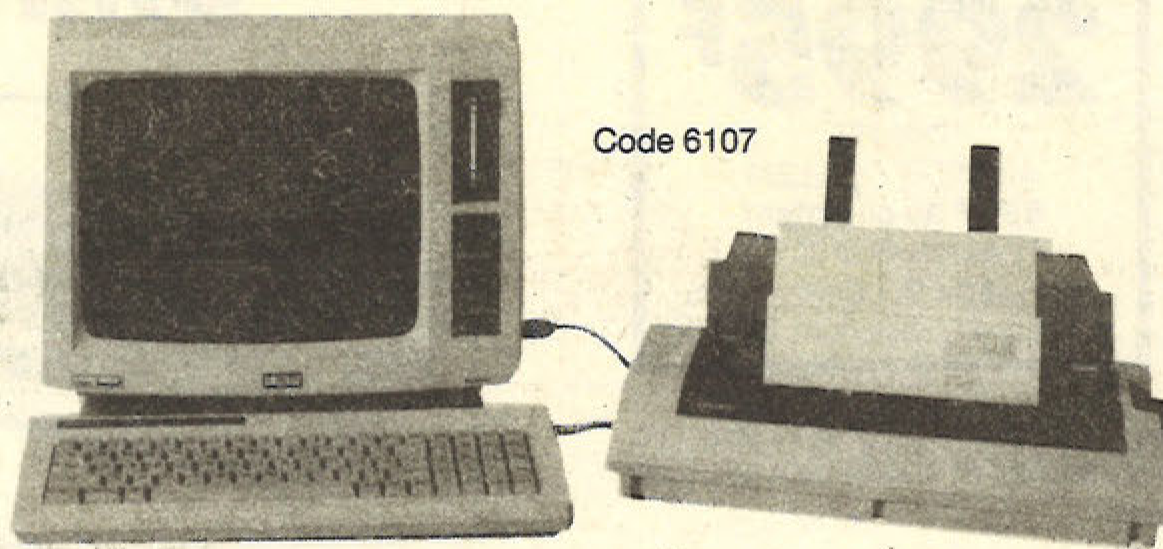
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.
Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40 % supérieure à celle d'un écran standard 80 × 24.

Disquettes.
Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.
Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.

Imprimante.
Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.


Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
4997 F HT
5927 F
A CREDIT CETELEM
1327 F au comptant
+ 24 mensualités de **241,60 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1198,40 F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...

Code 6103

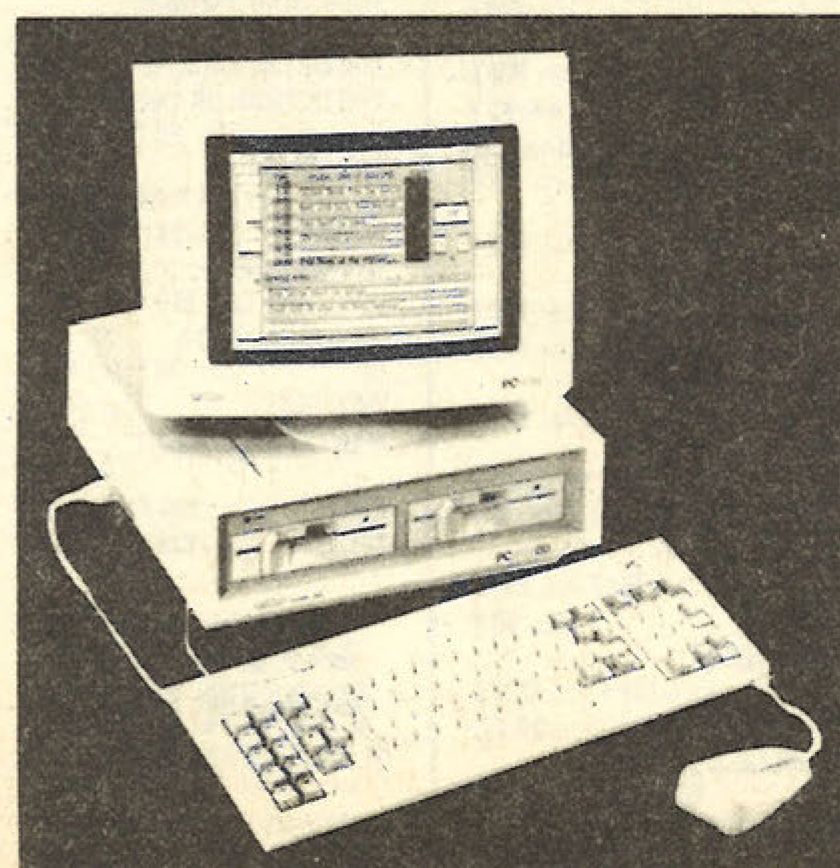
TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
6484 F HT
7690 F TTC
A CREDIT CETELEM
1690 F au comptant
+ 30 mensualités de **266,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 2004 F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES
- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

Ordinateur professionnel COMPATIBLE
AMSTRAD PC 1512

Nous prenons immédiatement commande pour livraison dernière semaine d'octobre.



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **5920 F**

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **8170 F**

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **7450 F**

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **9700 F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **10420 F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **12670 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **11840 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **14100 F**

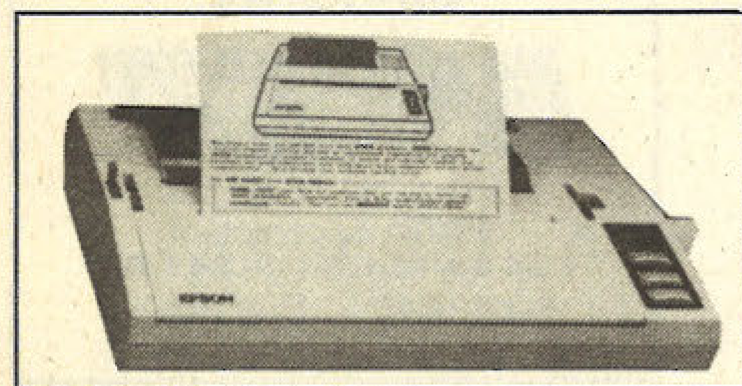
IMPRIMANTE DMP 3000 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC*) .... **2290 F**

GENERAL

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante Epson LX80

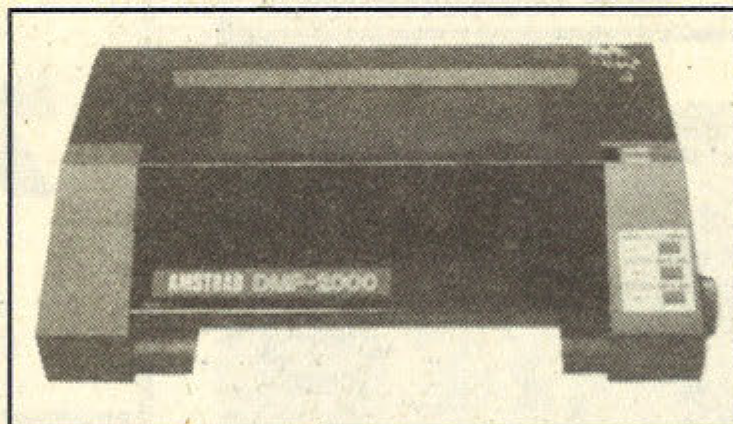


TARIF GENERAL
pour EPSON LX 80
2995F
Code 6192
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60F

L'imprimante LX80 s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL
pour Amstrad DMP 2000
1990 F
Code 6032
A CREDIT CETELEM
190 F au comptant
+ 9 mensualités de 220 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

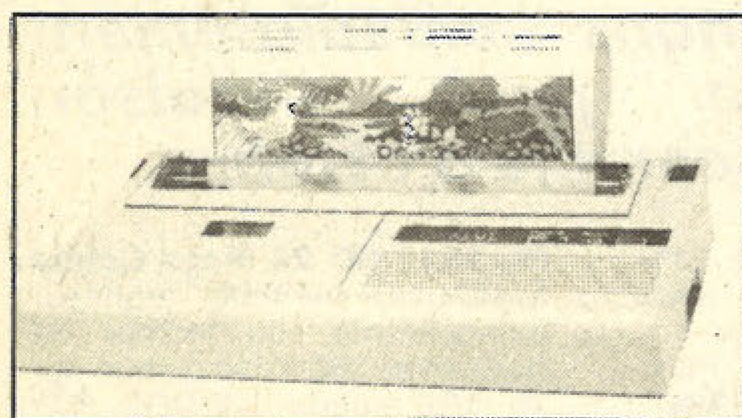
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

Imprimante OKIMATE 20



TARIF GENERAL
pour OKIMATE 20
2290F
Code 6130
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant
+ 9 mensualités de 220 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

IMPRIMANTE GRAPHIQUE COULEUR

L'OKIMATE 20 est la première imprimante personnelle dans sa gamme de prix à offrir **une véritable impression couleur.** Une tête d'impression à 24 éléments crée plus de 100 nuances d'une définition et d'une netteté exceptionnelles.

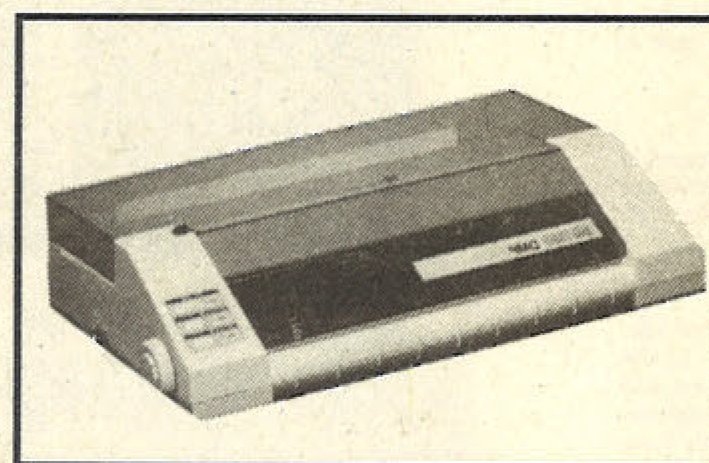
Cette imprimante permet l'impression de graphiques, de tableaux, d'illustrations originales et des transparents en acétate pour la rétroprojection. Sa tete thermique n'est pas adaptée à un travail de listing du fait de sa relative fragilité. Toutefois, cette tête est facilement interchangeable. Pour un bon rendu des couleurs, elle nécessite l'emploi d'un papier glacé. Lorsque l'on souhaite passer de la couleur au noir et blanc, il convient de changer de ruban. Un logiciel graphique est indispensable pour une recopie intégrale d'écran. Nous pouvons le fournir, ainsi que tous les accessoires OKIMATE.

Pour le traitement de texte, OKIMATE 20 imprime une copie de travail à raison de 80 CPS ou encore à 40 CPS s'il s'agit d'une sortie qualité courrier.

Les nouvelles polices de caractères OKIMATE, conçues professionnellement par composition numérique, offrent une grande souplesse. La version de base permet d'imprimer des caractères élargis, gras, fins et italiques, ainsi que des indices et des exposants demi-interligne, et de tracer un soulignement continu !

OKIMATE est dotée d'un tracteur intégré à largeur variable pour l'alimentation en papier continu et d'un système d'entrainement par friction pour le feuille à feuille et les transparents en acétate.

Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 3000 PC
2590F
A CREDIT CETELEM
790 F au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal 105 CPS, double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : traction et friction.
Nombre de copies : 2 (papier autocopiant).
Interface : parallèle Centronics.
Alimentation : 220/240V.
Dimensions (LxHxP) : 400x250x100mm.
Poids : 4,2 kg.

MAGASIN DE VENTE GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 Paris

les nouveaux LOGICIELS pour AMSTRAD

APPRENTI SORCIER Cass. 149 F
AMSTRAD SHUTTLE Disq. 195 F
BALL BLAZER Cass. 95 F
BILLY LA BANLIEUE Cass. 115 F Disq. 195 F
BRIDGE INFOGR. Disq 250 F
BASKETBALL Cass. 95 F Disq. 149 F
BLACK STAR - SAS RAID Disq. 195 F
BACTRON Cass. 95 F Disq. 149 F
CRYSTAL CASTLE Cass. 95 F Disq. 145 F
CYBER RUN Cass. 95 F
CONJUGAISON EDUCATIF Cass. 150 F
CONJUGAISON+JEU CHATEAU DU DIABLE Cass. 150 F
CAULDRON 2 Cass. 119 F
CHILL OUT Cass. 95 F
DEMONSTRATION GEOMETRIE Cass. 125 F Disq. 195 F
DIVISION BLINDEE Cass. 120 F Disq. 199 F
DESERT FOX Cass. 99 F Disq. 169 F
EVE SPY Cass. 35 F
EDUCATIF 4 Disq. 299 F
EXCALIBUR QUEST Disq. 195 F
ELECTRIC WONDERLAND Cass. 199 F
FORBIDDEN PLANET Cass. 79 F
FER ET FLAMME Disq. 295 F
FIDO Disq. 200 F
GOONIES Cass. 99 F Disq. 145 F
GRAND PRIX 500 cc Cass. 95 F Disq. 145 F
GRAPHIC CITY Cass. 169 F Disq. 195 F
GALIVAN Cass. 95 F
GRAPH X Disq. 249 F
GENERATEUR APPLICATION D BASE Disq. 490 F
HARRY & HARRY Disq. 169 F
HIGHLANDER Cass. 89 F Disq. 145 F
HUMAN TORCH Cass. 95 F Disq. 145 F
HEAVY OF THE MAGIE Cass. 95 F
HMS COBRA Cass. 120 F Disq. 199 F
HUNCHBACK III Cass. 95 F Disq. 149 F
IMPOSSIBLE MISSION Cass. 95 F
INTO OBLIVON Cass. 29.90 F
JOCK THE NIPPER Cass. 95 F Disq. 145 F
JEUX SANS FRONTIERE Cass. 89 F Disq. 115 F
JUNGLE JANE Cass. 109 F Disq. 195 F
KNIGHT RIDER Cass. 89 F Disq. 145 F
KONAMI'S GOLF Disq. 145 F
KARATE Cass. 109 F Disq. 169 F
KNIGHT TYME Cass. 44.90 F
KANE Cass. 29.90 F
LA GESTE D'ARTILLAC Disq. 295 F
L'HEPISS Cass. 120 F Disq. 199 F
LAST V8 Cass. 44.90 F
LES MINES DU ROI AQUANTUS Cass. 119 F
LEADER BORD Cass. 95 F Disq. 149 F
MERMAID MADNESS Cass. 125 F Disq. 195 F
MUSIC SYSTEME Disq. 195 F
MISSION ELEVATOR Cass. 119 F Disq. 179 F
MARACAIBO Cass. 160 F Disq. 200 F
MOLECULE MAN Cass. 27.90 F
NEXUS Cass. 119 F Disq. 169 F
ONE Cass. 95 F
ORDITIERCÉ Cass. 139 F Disq. 220 F
ONE MAN DROID Cass. 29.90
PANIQUE A LAS VEGAS Cass. 95 F Disq. 149 F
PAPER BOY Cass. 99 F Disq. 149 F
PRINTER PACK II Cass. 150 F Disq. 200 F
QUEST PROBE Cass. 95 F
REBEL PLANET Cass. 95 F Disq. 145 F
ROLLER COASTER Disq. 135 F
RASPUTIN Cass. 99 F
ROBBOT Cass. 125 F Disq. 195 F
RODEO Cass. 160 F Disq. 198 F
STREET HAWK Cass. 89 F Disq. 145 F
SCALEXTRIX Cass. 119F
SILENT SERVICE Cass. 95 F
SPY STREK Cass. 35 F
SUPERBOWL Cass. 89 F
STORM Cass. 29.90 F
SCRIPTOR Cass. 130 F Disq. 165 F
SAPIENS Cass. 160 F Disq. 200 F
SAI COMBAT Cass. 99 F Disq. 169 F
SPELLBOUND Cass. 44.90 F
TEMPLE OF TERROR Cass. 95 F Disq. 145F
THE GREAT ESCAPE Disq. 145 F
THE RETURN OF THE FIST Cass. 95 F Disq. 145 F
TOBROUCK Cass. 119 F Disq. 169 F
TITANIC Cass. 95 F Disq. 149 F
TRANSLOCK Cass. 150 F Disq. 185 F
UCHI MATA JUDO Cass. 95 F Disq. 145 F
VIEWTEXT Cass. 125 F
WANTED GUNFRIGHT Cass. 99 F
ZIGGY Cass. 120 F Disq. 199 F
ZEDIS II Cass. 130 F Disq. 165 F

LOGICIELS POUR PCW

CLASSIC INVADERS Disq. 195 F
FAIRLIGHT Disq. 195 F
TOMAHAWKS Disq. 195 F

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	95 F
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	95 F
EPSON LX 80 (Code 7119)	69 F
DMP 2000 (Code 7120)	95 F
DMP 8256 (Code 7121)	115 F
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	105 F
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	105 F
FUJI PD 80 (Code 7040)	95 F

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015 **390 F**

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007 **35 F pièce**
Pour l'achat de 10 disq., la 11e est gratuite

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces
Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	85 F
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 664 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 6128 (Code 7125)	70 F
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	70 F
Housse moniteur couleur (Code 7127)	80 F
Housse clavier 8256 (Code 7127)	70 F
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	85 F
Housse unité disquette (Code 7102)	55 F
Housse DMP 2000 (Code 7131)	80 F
Housse LX 80 (Code 7131)	80 F
Housse Centronics (Code 7131)	80 F
Housse Okimate 20 (Code 7131)	80 F
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	80 F

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS
Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :

A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.

B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.

C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.

D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.

Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	150 F
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	235 F
JL BANK cassette	50 F
JL BANK disquette	120 F

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23
Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23
Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette	Code 8910 **250 F**
Disquette	Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 — Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 — Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 — Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **490 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102 **69 F**

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 **1290 F**

C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).
6111 **2049 F**

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.

B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).

C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites

D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.

E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512	Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512	Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512	Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	**2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	**4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	**4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	**6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	**7990 F**
STEAMER 20 MGO interne	**4980 F**
JOYSTICK PC	**190 F**
CARTE MODEM MISSOURI	**3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux)	**2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256	**3990 F**
SERIE 8 PORTS	**2690 F**
SERIE 4 PORTS	**1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR	**1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	**1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	**les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	**195 F**

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

ADMIRAL GRAFF SPEE
Cass. 8522 **99 F**
Il s'agit d'une bataille navaie. Ce logiciel d'Amsoft vous resitue dans la bataille du Rio de la Plata où les croiseurs anglais ont traqué le cuirassé de poche allemand Graffspee. Jeu d'arcade rapide et facile à utiliser.

AIRWOLF
Cass. 8197 **99 F** Disq. 8260 **149 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série TV très populaire outre-Manche.

ALIEN HIGHWAY
Cass. 8034 **85 F** Disq. 8032 **129 F**
Après HIGHWAY ENCOUNTER, les Alliens reviennent en force. Il vous faudra traverses le pont en évitant le contact de vos très nombreux ennemis. Avec vos 5 robots, partez à la conquête de ALIEN HIGHWAY. Un must de rapidité et d'action.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

AQUAD
Cass. 8267 **129 F**
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PACMAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment.

ARGO NAVIS
Disq. 8524 **195 F**
Un super jeu d'arcade où vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

ATOM SMASHER
Cass. 8512 **59 F**
Vous devez vous défendre contre les atomes qui se précipitent sur vous. Jeu d'arcade classique pour les jeunes enfants seulement du fait de sa grande facilité.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

BLADE RUNNER
Cass. 8090 **95 F**
Jeu de labyrinthes. Entrez dans le monde étrange de BLADE RUNNER. Ce jeu, très coloré, associe réflexes et mémoire dans un nombre impressionnant de tableaux divers. Un classique du genre.

BOMB JACK
Cass. 8062 **89 F** Disq. 8100 **179 F**
Ecrit entièrement en langage machine, ce superbe jeu d'arcade vous fera passer de très bons moments. La diversité des tableaux et le nombre grandissant de vos ennemis ne sont pas près de vous lasser. A posséder dans sa ludothèque.

BOULDER DASH
Cass. 8239 **99 F**
La seule adaptation de PACMAN pour Amstrad. Jeu rapide et excellente animation graphique. Tous ages.

BATTLE OF PLANETS
Cass. 8212 **99 F**
Comme les héros de la Bataille des Planètes, rejoignez la force G pour combattre l'ennemi de la terre, le terrible Lottar. Un superbe graphisme vectoriel en 3D agrémente ce jeu de bataille dans l'espace.

BOUNTY BOB STRIKES BACK
Cass. 8281 **99 F**
Après MINER 2049ER, revoilà BOUNTY BOB dans une nouvelle aventure. Sa mission est de sauvegarder la mine menacée par Ykon à la tête de ses mutants. Attention, DANGER.

BOULDERDASH III
Cass. 8092 **119 F**
Jeu d'arcade. Dirigez votre super héros à travers les seize tableaux à une vitesse assez folle. Pour agrémenter ce fabuleux classique, cinq niveaux de difficulté vous sont proposés. A déconseiller aux "couche-tôt".

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

CODENAME MAT
Cass. 8019 **99 F** Disq. 8566 **149 F**
Jeux d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec, le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

CODENAME MAT II
Cass. 8193 **99 F** Disq. 8567 **149 F**
Repartez à la conquête de la galaxie à bord de CODENAME MAT II. Pour réussir votre mission, il vous faudra passer un nombre impressionnant de tableaux où vos ennemis ne vous laisseront pas de répit. Bonne chance.

COMMANDO
Cass. 8030 **79 F** Disq. 8082 **135 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes SUPER JOE et vous vous battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d'un super jeu, très connu des passionnés de micro.

DARK STAR
Cass. 8029 **99 F**
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de CORD EVIL. Vous devez libérez les planètes.

DEFEND OR DIE
Cass. 8033 **99 F**
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoides sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

DEDALOS
Cass. 8598 **99 F**
Perdu au milieu d'un gigantesque labyrinthe, cherchez et trouvez la seule issue possible. Un classique du genre.

DON'T PANIC
Cass. 8601 **29 F**
jeu d'arcade fort sympathique. Rejoignez votre vaisseau. Il vous faudra le réactiver et combattre les monstres. prix imbattable.

DYNAMITE DAN
Cass. 8581 **59 F**
Votre héros, DYNAMITE DAN, a été désigné pour retrouver les plans dérobés par le Docteur Blitzen. Réussirez vous à éviter la domination du Monde ?

DRAGONS
Cass. 8521 **99 F** Disq. 8617 **149 F**
jeu d'arcade assez simple mais très amusant pour toute la famille. Passez le plus grand nombre de tableaux en évitant ou en repoussant les œufs pondus par ces maudits dragons.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA
Cass. 8113 **99 F**
Une bataille dans l'espace dans le meilleur style de SPACE INVADERS. Sur ce thème déjà très connu, un jeu à conseiller aux adeptes du joystick.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ER BERT
Cass. 8047 **99 F**
Aidez notre ami ER BERT à faire changer les couleurs de ces mystérieuses pyramides en 3D. Un classique qui fait néanmoins appel à votre sens logique.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FIRE ANT
Cass. 8057 **99 F**
Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. Le jeu est rapide et fait la part belle non seulement aux reflexes mais à la réflexion.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

FU KUNG A LAS VEGAS
Cass. 8535 **99 F** Disq. 8614 **149 F**
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripots clandestins de Las Vegas. Malheureusement, des pièges et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

GHOSTBUSTERS
Cass. 8073 **95 F** Disq. 8384 **169 F**
Adapté du célèbre film "SOS FANTOMES", équipez votre voiture afin de partir à la chasse aux fantomes qui hantent votre ville... Si vous réussissez à attraper un fantôme, votre micro sera heureux de crier "GHOSTBUSTER !!!".

GLADIATOR
Cass. 8422 **99 F** Disq. 8383 **169 F**
Vous, le très célèbre gladiateur de l'époque romaine, vous allez entrer dans l'arène. Choisissez judicieusement vos armes car le combat sera rude, si vous souhaitez la victoire. Alea Jacta Est !!!

GREEN BERET
Cass. 8130 **95 F** Disq. 8154 **179 F**
Les célèbres bérets verts partent à l'assaut ! Votre mission est de traverser les lignes ennemies mais vos adversaires sont très nombreux. Un bon graphisme et une animation excellente font de ce jeu le meilleur du genre.

GREMLINS
Cass. 8207 **119 F**
jeu d'aventure graphique et texte. Par votre faute, votre ville est maintenant envahie par les GREMLINS. A vous de réparer les dégats. Un bon jeu aux dialogues faciles.

GUNFRIGHT
Cass. 8128 **90 F**
A la plus belle époque du western, un jeu de tir à outrance. Pour un prix raisonnable, déchirez ces affiches marquées "Wanted".

GYROSCOPE
Cass. 8492 **59 F**
Dans un décor en trois dimensions, guidez votre toupie sur des pentes vertigineuses. Attention, la descente est très rapide et la toupie prend de la vitesse. Pour les amateurs de sensations.

HARRIER ATTACK
Cass. 8049 **99 F** Disq. 8628 **149 F**
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotez un Harrier qui décolle d'un porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

HIGHWAY ENCOUNTER
Cass. 8334 **99 F** Disq. 8335 **139 F**
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

NIGHT BOOSTERS
Cass. 8367 **140 F**
Jeu d'arcades très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

HIRISE
Disq. 8412 **195 F**
99 tableaux en 3 dimensions, un jeu très rapide. Il vous faudra repeindre le plus grand nombre de monuments en évitant les semeurs de troubles. Un bon jeu pour les adeptes du joystick.

HUNCHBACH
Cass. 8085 **99 F** Disq. 8209 **149 F**
Quasimodo doit sauver Esmeralda des griffes de ses ennemis, jeu avec labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Trè amusant.

HYPERSPACE
Cass. 8087 **140 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4e dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très déroutant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

JACK THE NIPPER
Cass. 8218 **129 F** Disq. 8222 **179 F**
Jack le bébé terrible est sorti de son lit pour aller chercher tous les objets qui lui permettront de passer une bonne nuit. Un jeu d'arcade fort sympathique.

JAMIN
Cass. 8245 **139 F**
Guidez notre ami Rankin Rodney à travers les 20 salles pour l'aider à y retrouver ses instruments de musique et composer son dernier tube. Au fait, vous aimez sans doute le reggae ?

KRISTAL
Cass. 8499 **149 F** Disq. 8343 **195 F**
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

MANIC MINER
Cass. 8349 **99 F**
Jeu d'arcade avec WILLY LE MINEUR. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

MINDSHADOW
Cass. 8703 **139 F** Disq. 8704 **195 F**
Perdu sur une ile déserte, amnésique, il vous faudra partir à la recherche de vous-même et essayer de repartir. Un bon jeu d'aventure classique où la connaissance du langage de Shakespeare est indispensable.

MISSION DETECTOR
Cass. 8359 **159 F**
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'amiral de la flotte stellaire, votre mission est de proteger la planète Zicra. Votre ennemi est muni d'écrans répulsifs. La victoire ou la mort.

MR WONG LOOPY LAUNDRY
Cass. 8129 **99 F**
jeu d'arcade classique. M. WONG le blanchisseur est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive ?

BUGS BUSTERS
Cass. 8302 **139 F**
Tout à coup, votre écran se brouille, les informations de votre programme ont disparu. Les BUGS ont encore frappé. Un jeu d'arcade fort sympathqiue. Réussirez-vous à détruire ces maudits BUGS ?

PROJECT FUTURE
Cass. 8215 **130 F**
Vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles d'un vaisseau. De nombreux gardiens vont tout faire pour vous en empêcher. Alors, tenez bon.

PUNCHY
Cass. 8518 **99 F**
Polichinelle a séquestré se femme dans un placard. Délivrez la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

PYJAMARAMA
Cass. 8147 **99 F** Disq. 8569 **149 F**
Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous reveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style SORCERY.

RAID OVER MOSCOU
Cass. 8373 **99 F** Disq. 8575 **149 F**
Un super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauverez-vous l'Occident ?

RAID SOUTERRAIN
Cass. 8516 **99 F** Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'ar-

RAMBO
Cass. 8649 **75 F**
Incarnez SYLVESTER STALLONE dans des situations impossibles. Un jeu de tir à outrance qui vous emmenera dans la jungle ennemie. RAMBO va vous permettre de faire exploser l'écran de votre micro.

RESCUE ON FRACTALUS
Cass. 8248 **129 F**
Le premier jeu sur micro conçu en géométrie fractale. Votre but est de partir à la recherche de pilotes en détresse perdus dans un décor fantastique. Un paysage montagneux avec des effets de relief assez saisissants !!!

RESQUILLEUR
Cass. 8520 **99 F** Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir a la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROCK RAID
Cass. 8689 **110 F** Disq. 8374 **139 F**
Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les aliens qui vous bombardent avec des astéroides. Très spectaculaire, bonne animation.

ROCKY HORROR SHOW
Cass. 8375 **99 F** Disq. 8369 **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film. Si vous voulez avoir peur, penetrer dans les maisons hantees, vous faire attaquer par des créatures répugnantes, vous serez servi. Ne pas jouer dans le noir.

ROLAND GOES DIGGING
Cass. 8155 **99 F** Disq. 8574 **149 F**
Notre ami ROLAND devra creuser des trous pour eviter les nombreuses araignées qui le poursuivent. Un bon coup de pelle sur leurs têtes les mettra définitivement hors d'état de nuire.

ROLAND IN TIME
Cass. 8163 **99 F** Disq. 8251 **149 F**
ROLAND n'a plus de carburant, car MAESTRO, son ennemi a capturé son énergie dans différentes zones de temps. Aidons-le à travers 57 tableaux differents à récuperer celles-ci.

ROLAND AUX OUBLIETTES
Cass. 8159 **99 F** Disq. 8591 **149 F**
ROLAND est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies, de fantomes. Il faut l'aider à en sortir.

ROLAND A LASCAUX
Cass. 8157 **99 F** Disq. 8572 **149 F**
Ce coup-ci, ROLAND est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

ROLAND AHOY
Cass. 8153 **99 F** Disq. 8570 **149 F**
Pirate, vous devez aller cacher les fortunes du port de l'Or à la baie du trésor en passant par le quai aux poudres pour faire le plein de boulets. Un ROLAND digne de ce nom et un scénario original.

ROLAND ON THE RUN
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8573 **149 F**
ROLAND doit échapper à ses maitres mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SABOTEUR
Cass. 8612 **149 F** Disq. 8188 **195 F**
Vous, le meilleur des NINJAS, avez été désigné pour placer une bombe dans une centrale nucléaire. Vous devrez également repartir au moyen d'un hélicoptère soigneusement caché. 9 niveaux de difficulté.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SATELLITE WARRIOR
Disq. 8024 **149 F**
La guerre de l'espace est déclarée. Les satellites sont en alerte. Partez à bord de votre vaisseau afin de protéger vos propres satellites contre toute attaque. Un très bon jeu d'arcade.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8528 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SPINDIZZY
Cass. 8708 **95 F** Disq. 8120 **145 F**
Une toupie folle, folle, folle ! A travers les 385 tableaux de ce jeu en 3D, vous allez guider votre toupie à la recherche des diamants. Attention car votre temps est limité. Le seul moyen d'en récupérer est de ramasser le plus grand nombre de gemmes.

STAR AVENGER
Cass. 8173 **99 F**
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêmement rapide, il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

STARION
Cass. 8378 **99 F**
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les aliens qui menacent la Terre. Vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

STRANGELOOP
Cass. 8539 **199 F**
L'usine de robots a été déprogrammée et fabrique maintenant des robots guerriers. Pour reprendre la situation en main vous devrez rejoindre l'ordinateur central et le reprogrammer. Un savoureux mélange d'arcade et d'aventure.

SUPER PIPELINE
Cass. 8380 **99 F** Disq. 8074 **149 F**
Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils maléfiques s'acharnent à crever et à fermer le pipeline.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TAU CETI
Cass. 8553 **149 F** Disq. 8066 **195 F**
La planète désertique de TAU CETI a été détruite à la suite d'un mauvais fonctionnement du système de défense. Votre mission sera de détruire le réacteur nucléaire qui gère la planète, ceci afin que tout rentre dans l'ordre. Un très bon jeu d'action et de réflexion.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

V
Cass. 8146 **99 F** Disq. 8148 **169 F**
Vous incarnez DONOVAN, le bon terrien. Pour arriver à vaincre les VISITEURS, il décide de s'infiltrer dans leur vaisseau et de déposer des bombes aux endroits stratégiques. Un bon jeu mélangeant agréablement aventure, action et réflexion.

VOYAGE FANTASTIQUE
Cass. 8531 **99 F** Disq. 8321 **149 F**
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

WHO DARES WHIN II
Cass. 8509 **99 F** Disq. 8510 **149 F**
Au départ de ce jeu d'action, vous disposez d'une mitraillette et de cinq grenades. Vous pourrez récupérer des grenades pendant votre parcours. A réserver aux inconditionnels du tir continu.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOIDS
Cass. 8138 **99 F** Disq. 8136 **169 F**
ZOIDSTAR est passionnée de guerre. Sur cette planète, Zoids bleus et Zoids rouges se livrent un combat sans merci pour la suprématie. Les différentes épreuves vont vous mener aux limites de vos capacités et de votre imagination.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnappé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

A VIEW TO A KILL
Cass. 8395 **99 F** Disq. 8396 **189 F**
Tiré du dernier film de JAMES BOND : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engloutir Silicone Valley, Grace Jones plus vraie que nature.

ABSURDITY
Cass. 8256 **99 F** Disq. 8662 **199 F**
Le SIDA. Cobra, toujours à la mode, vous fait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps puis dans un ordinateur assez fascinant. Pour les amateurs d'insolite.

ALIEN 8
Cass. 8199 **129 F**
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifiez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaitre diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

ATTENTAT
Disq. 8093 **195 F**
Jeu d'aventure. Vous avez été désigné pour retrouver et désamorcer une bombe cachée dans une ambassade. le graphisme très réaliste et la compréhension du langage vous faciliteront la vie. Mais faites vite. Vous n'avez que 25 minutes. Temps réel.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

BADMAX
Cass. 8399 **119 F**
Ce logiciel d'aventure graphique et texte vous fera pénétrer dans le monde étrange de l'image en relief (lunettes spéciales fournies). Satyre amusante de Mad Max, il comprend même l'argot et vous fera passer d'agréables moments.

BRUCE LEE
Cass. 8282 **75 F** Disq. 8283 **125 F**
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maitre des arts martiaux Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

LES BIJOUX DE BABYLONE
Cass. 8095 **159 F**
Le but est de retrouver le trésor de BABYLONE. Plus de 100 voies différentes. Beaucoup de pièges sur le chemin de la découverte. Les déjouer et c'est la fortune et la gloire.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CAP HORN
Cass. 8533 **195 F**
Tout commence sur une mer calme et sereine. Si vous réussissez la pêche du siècle, alors la fortune vous sourira. Un jeu très varié aux graphismes intéressants.

CHEOPS
Cass. 8292 **149 F**
Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouver les passages secrets.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DERNIER METRO
Cass. 8500 **159 F**
Pendant la 3e guerre mondiale, vous vous retrouvez dans le métro à la recherche de stations où sont organisés les secours. Logiciel d'aventure classique idéal pour les débutants.

DETECTIVE
Cass. 8514 **99 F**
Grace à ce logiciel d'Outre-Manche, jouez les détectives de Scotland Yard et essayez de résoudre une bien étrange affaire. Un prix très attractif.

DEVIL'S CASTLE
Cass. 8158 **149 F** Disq. 8160 **195 F**
Voyageur du passé, vous seul pourrez déjouer le plan des adorateurs du démon. Votre mission est de sauver la Terre par n'importe quel moyen. Un jeu d'aventure graphique et texte.

THE DEVIL'S CROWN
Cass. 8247 **119 F** Disq. 8593 **195 F**
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver un trésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent...

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DON JUAN
Cass. 8312 **99 F**
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer une jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prendre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

DRAGONTORC
Cass. 8315 **159 F**
Excellent jeu d'aventure graphique qui consiste à tuer des dragons et à ramasser des diamants. Il faut faire pas mal d'acrobaties pour parvenir à vos fins. 20 tableaux d'un très bon graphisme.

DUN DARACH
Cass. 8205 **149 F** Disq. 8585 **195 F**
Jeu d'aventure graphique d'origine anglaise. Essayez d'échapper aux nombreux gardiens et sorciers de ce chateau hanté. Quelques connaissances du vocabulaire anglais vous seront nécessaires.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208 **99 F**
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

HARD HAT MACK
Cass. 8333 **99 F**
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures adviennent à l'inspecteur OSHA. Jeu très séduisant qui plait beaucoup.

HEROES OF KARN
Cass. 8077 **139 F**
Jeu d'aventure graphique A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier ISTAR et le roi de KARN. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de ISTAR. Fabuleux.

HOLD UP
Cass. 8511 **149 F**
Vous êtes l'AL CAPONE des temps modernes. Parcourez la ville à la recherche de victimes. Notamment un fourgon blindé pourra vous donner la fortune. Une musique d'enfer vous accompagnera pendant tous vos méfaits.

HOUSE UF USHER
Cass. 8083 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Après un grand voyage, vous arrivez dans la maison de USHER, célèbre demeure où ont vécu des générations de dingues. A vous de déjouer les pièges. Excellente animation.

KARL'S TREASURE HUNT
Cass. 8097 **149 F**
Aidez KARL à décrocher les 40 clefs des 40 pièces qui lui ouvriront les portes de la fortune. Un jeu d'aventure où un plan vous sera indispensable. Bonne chance.

KNIGHT LORE
Cass. 8342 **159 F**
Jeu d'aventure graphique de la célèbre firme ULTIMATE qui a produit entre autre ALIEN 8. Nombreuses péripéties dans un chateau du moyen-âge. Jeu très distrayant et plus complexe qu'il n'y parait.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

LORD OF THE RINGS
Cass. 8554 **165 F**
Qui n'a pas lu le livre "Le Seigneurs des Anneaux" ? Ce grand classique a donné lieu à un jeu d'aventure malheureusement en anglais. Il est fourni avec le livre.

LA MALEDICTION DE THAAR
Cass. 8417 **195 F** Disq. 8636 **295 F**
Vous avez à délivrer l'ame de SAPHO mais vous devrez errer dans une ville infernale à la recherche d'objets et de personnages qui pourront vous aider. Réaliserez-vous enfin votre rêve de voir SAPHO à vos côtés. Seul THAAR pourra vous le dire.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MARSPORT
Cass. 8350 **139 F** Disq. 8576 **195 F**
Jeu d'aventure. Vous devez protéger la terre contre l'attaque des Martiens. Ceux-ci vont tenter de s'emparer de la terre. Le graphisme est d'un très bon niveau.

MASTER OF THE LAMPS
Cass. 8637 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. MASTER OF THE LAMPS est un des grands classiques des jeux micro. Un prince cherche à reconquérir le trône ayant autrefois appartenu à son père mais il doit subir des épreuves pour devenir roi, épreuves tant physiques que psychiques.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

METRO 2018
Cass. 8426 **180 F** Disq. 8427 **250 F**
En 2018, un de vos amis a disparu dans le métro désaffecté. A vous de le retrouver à travers 116 pièces parsemées d'embuches. Un jeu pour une super-extra-sensationnelle aventure !!!

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeux d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroique pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

NIGHT GUNNER
Cass. 8190 **119 F** Disq. 8184 **169 F**
La bataille de l'air où seuls les AS survivent. Les chasseurs ennemis attaquent votre bombardier Halifax. Attaque au sol en trois dimensions et il faut rentrer à la base. Fantastique graphisme et animation sonore.

NIGHT SHADES
Cass. 8538 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténèbres. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

POSEIDON
Cass. 8513 **195 F** Disq. 8439 **295 F**
Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la retrouver...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

ROBIN OF SHERWOOD
Cass. 8219 **159 F**
Jeu d'aventure classique. ROBIN DES BOIS doit s'emparer du trésor dans la forêt de Sherwood pour payer la rançon du Roi Jean. Ses ennemis sont nombreux mais il a de nombreux alliés que nous connaissons tous.

SABRE WULF
Cass. 8578 **59 F**
Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuplé d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'amulette salvatrice. Y parviendra-t-il ? Très amusant.

LE SCEPTRE D'ANUBIS
Cass. 8301 **139 F**
Jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'ANUBIS dans la pyramide de Djeyser. Pour cela, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour tous les jeunes.

SNOW BALL
Cass. 8532 **99 F**
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

SPY AGAINST SPY
Cass. 8416 **95 F** Disq. 8310 **145 F**
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

STRESS
Cass. 8175 **140 F**
Jeu d'aventure au chateau. Vous devez faire fortune en échappant au fantome qui vous poursuit dans les différentes pièces du chateau. Un classique de ce type de jeu. Pour tous les âges.

SWORD AND SORCERY
Cass. 8072 **95 F** Disq. 8216 **139 F**
Sur un thème très classique, dans un chateau médieval, vous partez chercher la fortune. Vous rencontrerez de nombreux personnages. Amis ou ennemis ? Si certains peuvent vous aider, il vous faudra combattre les autres.

TALES OF ARABIAN NIGHTS
Cass. 8381 **149 F**
Jeu d'aventure graphique et musical. Vous devez sauver une demoiselle en danger dans l'orient étrange et assez inhospitalier. Superbe graphisme des "Mille et Une nuits".

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

TONY TRUAND
Cass. 8503 **169 F** Disq. 8635 **220 F**
Vous partez à la poursuite de TONY, le célèbre gangster. Mais pour réussir son arrestation, vous devez reconstituer son portrait robot. Un jeu d'aventure classique du meilleur style.

VENDREDI 13
Cass. 8507 **89 F** Disq. 8508 **149 F**
Jason revient pour venger sa mère décédee il y a peu de temps. Ce jeu, tiré du célèbre film vous emmène de façon drole dans le monde de l'épouvante. Un jeu d'aventure arcade terrifiant. En plus du logiciel: une surprise dans la boite.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

LA VILLE INFERNALE
Disq. 8640 **220 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous diriger dans une ville immense, pleine de pièges, avec votre voiture. Le graphisme est en 3D et les effets spéciaux sont très réussis. Il faut avoir le sens de l'orientation.

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits.
Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

CARSON CITY
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Après une longue poursuite dans les plaines du Texas, vous arrivez à CARSON CITY où se cachent les 6 bandits qui vous ont volé votre bétail. Un mélange subtil de jeu de réflexion, d'adresse et d'aventure.

MISSION ELEVATOR
Cass. 8905 **119 F**
Une bombe a été cachée dans un grand hotel de 64 étages. Il y a 5 ascenceurs par étage. Vous devez trouver le code de désamorçage en jouant au poker, en faisant un pari ou en vous battant contre des agents secrets.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

BALLE DE MATCH
Cass. 8259 **99 F** Disq. 8683 **149 F**
Jeu de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

BASEBALL WORLD
Cass. 8632 **99 F**
Si vous aimez les Etats-Unis et le Baseball, vous vous devez de posséder ce logiciel afin de pouvoir participer au championnat américain. Dirigez une équipe qui gagne et remportez le titre.

COURT CENTRAL
Cass. 8297 **99 F** Disq. 8298 **149 F**
Jeux de tennis conformes aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

DECATHLON
Cass. 8203 **95 F**
Un jeu dont tout le monde a parlé. Il vous faudra participer à dix épreuves d'athlétisme afin de vous classer au niveau des meilleurs. A utiliser de préférence le matin, en pleine forme.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

HYPERSPORT
Cass. 8561 **95 F** Disq. 8547 **125 F**
Grace à ce logiciel, participez à six disciplines des jeux olympiques : natation, tir, gymnastique, tir à l'arc, course à pied et haltérophilie. Les inconditionnels du joystick devraient y trouver leur compte.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer a 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

MATCH DAY
Cass. 8353 **149 F**
Jeu de simulation sportive de foot-ball. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3D. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

SLAPSHOOT
Cass. 8221 **159 F** Disq. 8233 **195 F**
Jeu de simulation de hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur. ce jeu, très brutal, nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

SOCCER
Disq. 8577 **195 F**
Une bonne simulation de football. Peut-être un peu moins bon que ses concurrents, il vous fera néanmoins passer de très bons moments.

SUPERTEST
Cass. 8424 **119 F**
Une simulation sportive qui vous permettra de savoir quel est votre sport préféré. Tir, course, cycliste, plongeon, etc... Faible joystick, prépare toi à souffrir.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WINTER SPORTS
Cass. 8389 **90 F** Disq. 8705 **139 F**
Pratiquez les sports d'hiver, été comme hiver. Plusieurs disciplines vous sont proposées : saut à ski, slalom, patinage, etc... Une simulation aux graphismes moyens mais néanmoins très réaliste.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

PING PONG
Cass. 8674 **99 F** Disq. 8056 **145 F**
Un simulateur d'un très bon niveau. Tel Jacques Secrétin, affrontez votre terrible AMSTRAD (ou bien jouez à deux) au ping pong. Cinq niveaux de difficultés vous sont proposés. Un jeu très proche de la réalité.

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

FIGHTING WARRIOR
Cass. 8322 **85 F**
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

FRANK BRUNO'S BOXING
Cass. 8276 **95 F** Disq. 8646 **149 F**
Face à 8 adversaires à l'habileté et à l'expérience grandissantes, jeu de jambes, esquive, uppercuts, tout est là pour rendre ce jeu très réaliste. le premier du genre sur AMSTRAD.

KUNG FU MASTER
Cass. 8168 **95 F** Disq. 8180 **145 F**
Un jeu de karaté d'un graphisme éblouissant. Décidément, les jeux de karaté sont réalisés avec un soins extrême, ce que l'on aimerait bien retrouver dans certains jeux d'arcade que nous ne citerons pas. Nombreux tableaux. Pour les amateurs du genre.

THE WAY OF EXPLODING FIST
Cass. 8223 **95 F**
Si vous voulez devenir un as du karaté, il vous faudra combattre 10 adversaires différents. "La mort ou la victoire" sera ta devise, ô vénéré maître.

WAY OF THE TIGER
Cass. 8686 **99 F** Disq. 8685 **145 F**
Simulation d'arts martiaux. Dans un décor digne d'un dessin animé, votre héros devra affronter plusieurs combattants avec des armes différentes (poings, baton, épée....). Une excellente simulation pour joueur d'excellence...

YIE-AR KUNG FU
Cass. 8407 **89 F** Disq. 8549 **120 F**
Jeu de simulation de karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des computes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

HOLLYWOOD PALACE
Cass. 8044 **149 F** Disq. 8042 **220 F**
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

COMBAT LYNX
Cass. 8241 **149 F**
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la bataille. Un modèle du genre.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

DAMSTAR
Cass. 8552 **159 F** Disq. 0000 **225 F**
Hissez la grand voile, avec ce simulateur d'un réalisme à couper le souffle. Même si l'animation est un peu lente, la technique n'en reste pas moins son meilleur atout.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

MOON BUGGY
Cass. 8127 **139 F**
Jeu d'arcade. Vous pilotez une jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SOUTHERN BELL
Cass. 8022 **159 F**
Nous revoici à la plus belle époque de la vapeur ! Vous devez assurer la liaison Victoria/Brighton et tenir compte des ordres stipulés par le carnet de bord. Une simulation vraiment très originale.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Un simulateur de vol en hélicoptère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TORNADO LOW LEVEL
Cass. 8393 **99 F** Disq. 8340 **149 F**
A bord de votre super chasseur bombardier, survolez un décor toujours varié à la recherche de vos cibles... Ne volez ni trop haut, ni trop bas, les câbles haute tension sont mortels. Un bon jeu d'arcade très rapide.

TRANSATONE
Cass. 8679 **169 F**
Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à cinq joueurs.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

RED ARROWS
Cass. 8217 **99 F** Disq. 8296 **149 F**
Jeu de simulation de pilotage acrobatique. Vous faites partie de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

HACKER
Cass. 8630 **129 F** Disq. 8702 **195 F**
Jeu de réflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparait "Logon Please" Que devez vous faire alors ?

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE ou

WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

CONTAMINATION
Cass. 8011 **115 F** Disq. 8050 **195 F**
Quelque part sur la terre, un virus a encore frappé. A vous de le localiser, de trouver l'antidote. Une bonne simulation avec un agréable mélange d'arcade. Sauverez-vous l'humanité ?

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

JOHNNY REEB
Cass. 8435 **139 F**
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

POUVOIR
Cass. 8706 **160 F** Disq. 8634 **200 F**
Au cœur de la ville, la manifestation bat son plein ! A vous de jouer le rôle du gendarme ou du manifestant. Un bon jeu de stratégie doublé de phases d'arcade fort sympathiques. Alors, de quelle côté de la barricade êtes-vous ?

RED COATS
Cass. 8151 **149 F**
Wargame se passant durant la guerre d'indépendance. Vous avez l'usage de la cavalerie, de l'artillerie et de l'infanterie. Vous avez 5 plans de bataille différents et vous pouvez créer vos propres scenarii. Les scènes de bataille reprennent des faits d'armes authentiques.

SPECIAL OPERATION
Cass. 8171 **139 F**
Au cours d'une patrouille, les avions alliés ont découvert un centre militaire ennemi. Vous avez 8 jours pour le photographier et ramener des échantillons. Un wargame très varié.

STRATEGY
Cass. 8603 **169 F** Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

WATERLOO
Cass. 8477 **119 F**
Revivez la très célèbre bataille de Waterloo ! Vous êtes Wellington et devez diriger votre armée vers la victoire. Un bon wargame.

WORLD WAR III
Cass. 8185 **139 F**
LE Wargame de l'AMSTRAD. Déplacez vos troupes, regroupez-les, organisez votre tactique et attaquez l'ennemi. Seuls les meilleurs deviennent fins stratèges !!!

LES JEUX DE ROLE

C'est un jeu où l'on peut redéfinir la force, le caractère et les différentes attitudes des personnages du jeu.

TYRAN
Cass. 8183 **139 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez trouver un objet mystérieux dans un labyrinthe de pièces. Vous guidez 6 personnes. Nombre de pièges vous sont tendus. Parviendrez-vous à les déjouer ?

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

CLUEDO
Cass. 8020 **195 F**
Réplique exacte du célèbre jeu de société, ce logiciel très bien adapté vous permettra de revivre pleinement l'ambiance des plus extraordinaires enquêtes policières.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLIC
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLIC est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

PLAYBOX
Cass. 8328 **160 F**
Jeux de réflexion de 7 genres différents. Mission, hold-up, Chasse au trésor dans la salle des coffres, Poker, Awari, Jack Pot, Mastermind. Très amusant en famille.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS
Cass. 8388 **169 F**
Jeu d'aventure tiré du roman de Jules VERNE. Vous êtes Philéas FOGG et vous voilà parti sur les chemins de l'aventure. Personnages insolites, bruitages amusants, cartes colorées, décors remarquables pour un logiciel qui plaira aussi bien aux parents qu'aux enfants.

TRIVIA
Cass. 8390 **185 F** Disq. 8391 **245 F**
Jeu éducatif de questions/réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissement, sport et loisir, art et littérature, science et nature.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les goûts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

FOUR PACK
Disq. 8644 **195 F**

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

4 JEUX AMSTRAD
Disq. 8311 **220 F**
Ce logiciel regroupe quatre jeux pour AMSTRAD : Force 4, Mission Detector, Stress et Cobra.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

PACK AMSOFT
Cass. 8126 **190 F**
Une sélection des meilleurs jeux AMSOFT : Amiral Graaf Spee, Fruit Machine, Loopy Laundry, L'Or des Dragons et La Peste Interstellaire. Uniquement sur cassette. C'est pas cher et ça rapporte 6 jeux.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

TRIPLE PACK
Disq. 8537 **229 F**
Comme son nom l'indique, ce logiciel vous offre 3 jeux pour le prix d'un seul : Defend or Die, Dopple Ganger ainsi que le Super Sam.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ATTRAPE-MOTS
Cass. 8270 **149 F**
Quelles sont ces lettres qui se baladent à l'écran ? Une indication vous est donnée, alors reconstituez vite le mot. Huit niveaux en fonction de la longueur du mot. Un bon éducatif pour les jeunes enfants .

AUTOMEC
Cass. 8663 **160 F**
Apprenez, grâce à ce logiciel, à mieux connaître votre voiture. Un bon utilitaire qui vous permettra de savoir comment est fait votre véhicule ou pour certains de faire naitre une vocation. Un rapport qualité/prix intéressant.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

ANIMAL, VEGETAL, MINERAL
Cass. 8005 **99 F**
Jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprend à reconnaitre les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatifs les plus demandés.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARA
Cass. 8291 **149 F**
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

DACTYLOGRAPHIE PITMAN
Cass. 8624 **149 F**
La méthode PITMAN vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entrainement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

HISTOQUIZZ
Cass. 8336 **169 F**
Logiciel éducatif d'histoire. Testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'ARDOISE MAGIQUE
Cass. 8099 **99 F**
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurence le joystick ou le clavier.

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MACHINE CODE TUDOR
Cass. 8346 **195 F**
Deux cassettes pour s'initier au langage machine de l'AMSTRAD. 35 leçons avec leurs exercices d'application, un simulateur explicatif. Toutes les instructions du processeur Z80. Un problème : le manuel est en anglais.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

PLANETE BASE
Cass. 8372 **169 F**
Jeu éducatif sur les numérotations de base. Numérus, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges mais sur sa planète, il n'y en a pas. Il faut alors aider Peppo, son ami, qui échange d'autres fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4e et de 3e.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MAESTRO
Disq. 8016 **390 F**
Grâce à MAESTRO, vous allez devenir le Jean-Michel JARRE du CPC. Un logiciel bien fait qui indique de façon permanente la manière d'écrire vos mélodies. Une notice claire en français accompagne le logiciel.

MUSIC COMPOSER
Cass. 8135 **195 F**
Logiciel anglais de musique. Transforme votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs du genre, toutefois, le manuel détaillé en anglais en refroidira plus d'un.

MUSICORE
Cass. 8137 **149 F** Disq. 8583 **195 F**
Logiciel musical. Transforme votre micro en synthétiseur musical à deux voies. Il est possible alors de raccorder votre AMSTRAD à votre chaine hifi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

ASTRO
Cass. 8404 **149 F** Disq. 8501 **195 F**
Utilitaire d'astrologie. Après quelques questions que l'ordinateur vous aura posées, vous connaitrez de façon claire et précise votre thème astral ainsi que son interprétation.

ASTROSCOPE
Cass. 8639 **169 F**
Entrez date, lieu de naissance, heure, etc... et ASTROSCOPE vous donnera en quelques instants votre thème astral. Rapport qualité/prix intéressant pour un logiciel bien fait.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LE YI KING
Cass. 8582 **149 F**
Utilitaire astrologique. Le Yi-King est l'oracle chinois. Il répond à vos problèmes familiaux, affectifs, financiers, etc... Il vous conseille sur ce qui est bon ou mauvais pour vous. Très utile pour ceux qui veulent connaitre l'avenir.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

CARNETS D'ADRESSE
Cass. 8467 **149 F**
Un utilitaire bien pratique pour tous ceux qui n'ont pas envie d'utiliser une gestion de fichiers. Masque de saisie déjà créé et tri paramétable rendent ce soft très facile à utiliser.

AM LETTRES
Cass. 8001 **149 F**
Traitement de texte pour créer vos lettres et documents sur 40 ou 80 colonnes. Simple d'emploi, il permet pratiquement tout.

BANQUE
Cass. 8466 **149 F** Disq. 8464 **189 F**
Utilitaire de gestion bancaire. Tenez vous-même vos comptes de façon simplifiée. Débit, crédit sur plusieurs types de comptes. Mise à jour et solde sont obtenus de façon claire. Utile à toute la famille.

BUDGET FAMILIAL
Cass. 8465 **149 F** Disq. 8463 **189 F**
Utilitaire destiné à la famille, il vous permettra de tenir un livre des écritures avec vos rentrées et vos sorties d'argent, ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DAO
Cass. 8027 **120 F**
Dessin Assisté par Ordinateur. Ce logiciel génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez réintroduire dans vos programmes.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**

Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

MAGIC PAINTER
Cass. 8347 **149 F** Disq. 8348 **195 F**

Utilitaire en français de dessin. Il permet des sauvegardes sous une forme ultra compacte. Indispensable pour écrire des jeux d'aventure. Un dernier point : une page écran de 16Ko peut être compactée à moins d'1Ko.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**

Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**

Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**

Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**

Connaître l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**

Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

AMS ASN
Cass. 8273 **290 F** Disq. 8274 **350 F**

L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**

Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**

Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DEVPACK ASSEMBLEUR
Cass. 8035 **295 F**

Programme de chez AMSTRAD. Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HI FONT 64
Cass. 8560 **169 F**

Logiciel qui permet de fournir plusieurs polices de caractères supplémentaires pour les imprimantes qui se branchent sur l'AMSTRAD. En effet, la sortie 7 bits de l'AMSTRAD ne permet que 127 caractères différents.

FORTH KUMA
Disq. 8658 **490 F**

Le FORTH, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grâce à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**

Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464.

LASER BASIC
Cass. 8545 **295 F**

Utilitaire de programmation idéal pour ceux qui composent des jeux d'arcade ou d'aventure graphique. Nombreuses instructions basiques supplémentaires qui vont jusqu'à la création de sprites. N'existe qu'en cassette.

LOGO FRANÇAIS
Disq. 8344 **220 F**

Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du DR LOGO de la disquette AMSTRAD.

LOGO KUMA
Cass. 8117 **390 F**

Logiciel éducatif. Ce LOGO est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie de l'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**

Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**

Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**

Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**

Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

SPIRIT
Cass. 8648 **150 F**

La reproduction de cassette sur disquette n'est pas toujours facile. SPIRIT permet la copie de tout logiciel sans en-tête. utilisable avec Transmat, vous obtiendrez presque tout ce que vous voudrez. Il est toutefois conseillé de connaitre le code machine.

SUPERCOPY
Cass. 8379 **120 F** Disq. 8666 **220 F**

Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable qu'avec l'imprimante AMSTRAD DMP1. Le programme de super copy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

SUPERSONIC
Cass. 8677 **169 F**

Ce logiciel nous vient d'un autre monde : celui de la composition musicale d'ambiance. Vous recherchez un bruit d'ascenseur, une voiture qui démarre... SUPERSONIC est fait pour vous. Son mode de programmation est en outre très simple. Adieu les épouvantables fonctions de basic Amstrad suivies de suites numériques insignifiantes.

SUPER SPRITES
Cass. 8901 **145 F** Disq. 8900 **185 F**

La création de sprites était très compliquée. Cet inconvénient est aujourd'hui surmonté avec SUPER SPRITES. Ceux-ci peuvent être de plusieurs couleurs simultanément et peuvent bien sûr être réutilisés dans n'importe lequel de vos futurs programmes.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**

TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**

Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TOMCAT
Cass. 8339 **135 F** Disq. 8647 **165 F**

Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

TRANSMAT
Cass. 8443 **150 F** Disq. 8487 **185 F**

Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**

Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**

Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL + GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**

Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**

Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**

Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**

Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

UTILITAIRE DISC
Disq. 8394 **195 F**

Disquette utilitaire. Vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture pistes et secteurs. Très utile en cas de destruction d'un élément de fichier pour récupérer les données.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**

ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ZEN
Cass. 8397 **248 F**

Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pourrez débugger ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier: Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AIDE A LA COMPTA
Disq. 8481 **690 F**

Ce logiciel permet la tenue de journaux mensuels de caisse et de banque, ainsi qu'un échéancier qui peut être utilisé en tant que plan de trésorerie, compte d'exploitation, compte de résultat, etc... Très utile.

AMCOMPTA
Disq. 8622 **750 F**

Ce logiciel, sur disquette, permet à tous de tenir sa comptabilité (professionnel ou particulier). Il offre entre autre 5 codes de trésorerie, 50 postes comptables et permet environ 200 écritures/mois.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**

Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**

CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**

Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**

Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**

Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**

Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**

L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**

DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**

Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**

Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**

Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**

LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**

Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**

Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

LA CORBEILLE
Disq. 8714 **390 F**

Les personnes investisant en bourse sont de plus en plus nombreuses. Mais la bourse n'est pas pour autant devenue un phénomène simple. Avec ce logiciel, vous saurez déterminer ce qui, parmi les SICAV, emprunts d'état, valeurs,... vaut la peine que nous nous y intéressions de plus près. Vous saurez gérer votre portefeuille boursier comme un habitué.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**

La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCLAC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**

Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**

Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**

Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**

Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**

Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

POLY FICHIERS
Cass. 8038 **195 F** Disq. 8040 **245 F**

Qui n'a pas besoin d'un fichier ? Ce logiciel puissant (puisque ses capacités sont celles de la machine) est extrêmement simple d'utilisation. Quelques minutes vous suffiront pour le maitriser. En outre, vous pourrez imprimer vos documents sur n'importe quelle imprimante et quelque soit leur format d'origine puisque tous les paramètres ne dépendent que de vos besoins.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**

TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TASWORD
Disq. 8448 **290 F**

N'importe qui peut utiliser ce traitement de texte sans crainte. Vous tapez votre texte (pouvant aller jusqu'à près de 30 pages) sans vous soucier des coupures des mots puisque vous aurez préalablement désigné le format désiré (en appuyant tout simplement sur des touches indiquées par menus). Vous serez entièrement pris en main et n'aurez qu'à suivre le menu général. Un excellent logiciel pour 464 et 664.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**

Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**

Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

LOGICIELS DE CALCUL

Aide aux mathématiques pour étudiants ou scientifiques.

AMXCALC
Cass. 8455 **190 F** Disq. 8456 **290 F**

C'est une nouvelle approche du tableur sur ordinateur qui vous permettra de résoudre vos problèmes de gestion ou de vous initier à un outil très utile en informatique. Simple et agréable d'emploi.

AMX FONCTION
Cass. 8454 **190 F** Disq. 8459 **290 F**

AMX FONCTION est un outil mathématique qui permet de tracer des courbes planes et des surfaces. Le système des menus interactifs rend son utilisation et la manipulation très aisées.

AMX GRAPH STAT
Cass. 8457 **190 F** Disq. 8458 **290 F**

Ce logiciel utilitaire permet à partir d'un certain nombre de données, le tracé de courbes, histogrammes ou camemberts. Très utile pour ceux qui utilisent un tableur.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**

Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**

Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BLOCUS
Disq. 8681 **270 F**

Jeu de stratégie sur PCW. Bloquez votre adversaire en un minimum de coups en déplaçant vos pions comme le cavalier aux échecs. Un jeu rapide et bien fait.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**

Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**

Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**

Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**

Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**

Identique à CPC. Voir Esotérisme.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

FICHIER SMART
Disq. 8469 **680 F**
Environ 2000 fiches. Le SMART est très facile d'utilisation. Sélection multi-critères, rapidité d'exécution, il n'a pas la puissance d'un D BASE II mais devrait satisfaire ceux qui débutent.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

LIVRE DE BANQUE
Disq. 8468 **680 F**
Ce logiciel, édité par une société dynamique permet de créer quatre comptes bancaires simultanément, conservant tous les renseignements utiles (dates, libellés, dates d'échéances, etc...). La création d'un fichier est d'une simplicité déconcertante et sans rapport avec la qualité du logiciel (procédure par menus).

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Identique à CPC. Voir Logiciels Graphiques.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG.version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + **REFLEX WORKSHOP**	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F

	PRIX HT	PRIX TTC
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6938F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificielle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES LOGICIELS DE JEUX POUR PC

	PRIX TTC
CYRUS II CHESS 12 niveaux de jeux - échecs en 3-D	199F
SUMMER GAMES II participez aux Jeux Olympiques	199F
WINTERGAMES le grand classiqe des jeux de simulation	199F
ALEX HIGGINS SNOOKER le billard américain	199F
MEAN 18 GOLF jouez au golf en 3-D	199F
PITSTOP II course de voitures	199F
ONE ON ONE jeu d'arcade	349F
PINBALL CONSTRUCTION SET jeu de flipper	349F

	PRIX TTC
SEVEN CITIES OF GOLD jeu d'aventures	499F
ARCHON jeu de réflexion	359F
JEU DE MOTS compilation d'un jeu de **pendu** + Anagramme + Le Mot le plus long	195F
MANAGER jeu de simulation économique	395F
HACKER II jeu d'aventures	250F
JET simulateur de pilotage	580F
ROGUE jeu d'aventures	264F
TEMPLE OF ASHAI jeu d'aventures	363F
TRANSYLVANIA jeu d'aventures	245F

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1
C'estle livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.
Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples ilustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LIBRAIRIE AMSTRAD

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — Micro Application N° 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD — PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD
PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD — PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE — PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD — PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base — PSI
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 — PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION — SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 **49 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES — SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES — SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **78 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE BIORYTHMES — SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **98 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME — SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

L'AMSTRAD EXPLORÉ — SYBEX
Le Basic de l'Amstrad est très puissant. On approfondira dans cet ouvrage les rudiments de programmation dans la 1re partie. Dans la 2e partie, on étudiera la langage machine et son interfaçage avec le Basic. L'Assembleur ZEN fera aussi l'objet de 3 chapitres. De nombreux exemples de programmes viennent illustrer chaque sujet.
Code 8843 **98 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 — SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M — SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code8834 **148 F**

READY POUR LE BASIC
CASSETTE VIDEO VHS + MANUEL D'UTILISATION
Cet ouvrage fourni avec une cassette vidéo est un cours audiovisuel sur la micro et le Basic en particulier. Vous apprendrez l'usage des différentes commandes Basic et comment créer vos propres programmes. Le caractère éducatif et original de cet ouvrage s'adresse avant tout aux débutants.
295 F

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application N° 15
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX — SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

AMSTRAD AVEC PLAISIR — Livre de Poche
Pour apprendre à écrire des programmes et à progresser avec aisance sur votre AMSTRAD CPC 464 vers des réalisations plus subtiles
Code 8729 **59 F**

TOUR DE L'AMSTRAD — Cedic Nathan
Faites le tour de l'AMSTRAD pour en savoir plus sur les possibilités graphiques et sonores de son basic. Aventurez-vous dans le langage machine pour mieux profiter des capacités de votre AMSTRAD
Code 8859 **80 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128 — Micro Application N° 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui venlent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128 — Micro Application N° 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC — Micro Application N° 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW
Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS — SYBEX
Représenter des polyédres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

LOCOSCRIPT — SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **98 F**

LANGAGE C, STRUCTURE, APPLICATION
SYBEX
Le but de cet ouvrage est d'aider le débutant à découvrir les caractéristiques originales de ce langage qui s'avère être un outil rapide et puissant.
Code 8720 **148 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC
SYBEX
Mise au point des programmes basic et recherche des erreurs. Ce livre étudie la manière dont sont stockés les programmes basic et ses variables, associés dans la mémoire de votre Amstrad.
Code 8862 **98 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC — SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS
SYBEX
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : Intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère, défilement d'une ligne, dessin d'un cercle, tri de données alphanumériques ainsi qu'une bibliothèque d'utilitaires.
Code 8799 **128 F**

GAGNEZ AUX COURSES — SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS — SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE — SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **158 F**

D BASE II INTRODUCTION — SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS — SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **158 F**

WORDSTAR APPLICATIONS — SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **158 F**

CPM PLUS 6128/8256 — PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES
PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD — PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR — PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL — PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE — PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE — PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE — PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD — Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC — PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III — PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque — PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD — PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE — Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE — Code 8860 **25 F**

CPC UTILISATEUR
REVUE — Code 8816 **18 F**

LIBRAIRIE PC 1512

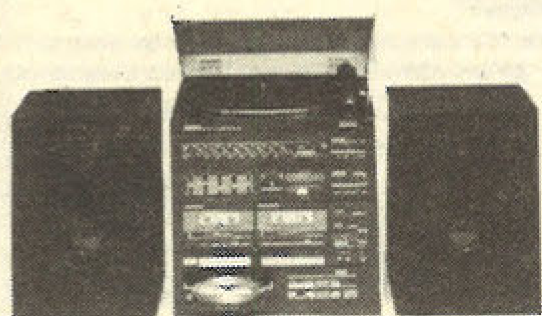
EDITIONS PSI

- Dictionnaire du Basic IBM .... 195 F
- Techniques de Basic sur IBM/PC .... 180 F
- Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC" .... 215 F
- Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles .... 170 F
- Au cœur de l'IBM/PC .... 120 F
- Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC" .... 215 F
- Assembleur 8088 de l'IBM/PC .... 250 F
- Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC .... 175 F
- Multiplan version 2 par l'exemple pour PC ... 150 F
- 50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC ...... 130 F
- Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC .... 120 F
- Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC .... 110 F
- Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette) .... 385 F
- Turbo Pascal sur IBM/PC .... 165 F
- Le relationnel sur IBM/PC .... 150 F
- Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles .. 200 F
- PC, Modems et Serveurs .... 210 F
- Télécommunications sur IBM/PC .... 140 F
- Basic et ses fichiers Tome 1 .... 110 F
- Basic et ses fichiers Tome 2 .... 105 F
- Clefs pour D Base et III .... 285 F
- Clefs pour Lotus I, II, III .... 130 F
- Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3 .... 190 F
- Clefs pour Multiplan, version 2.0 .... 105 F
- Clefs pour Open Access .... 280 F
- Clefs pour Textor .... 185 F
- Clefs pour Word II sur PC .... 200 F
- D-Base III en 12 commandes .... 95 F
- Ecrire en D-Base II et III .... 195 F
- Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal .... 200 F
- Le langage de recherche de D-Base III .... 95 F
- Le livre de Framework .... 150 F
- Le livre de Lotus I, II, III, version II .... 195 F
- Le livre de MS/PC-Dos .... 130 F
- MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3 .... 135 F
- Plus loin avec D-Base III .... 95 F
- Clefs pour PC et compatibles .... 195 F
- Programmer en D-Base III et III+ .... 185 F
- Super Jeux PC et compatibles .... 120 F

EDITIONS SYBEX

- Programmation en assembleur du 8086/8088 .... 198 F
- Programmation du 8086/8088 .... 198 F
- Guide de MS(DOS .... 198 F
- Introduction à Lotus I, II, III .... 148 F
- Lotus I, II, III Programmation des macro-commandes ...... 198 F
- Lotus I, II ,III pour l'entreprise .... 178 F
- Multiplan pour l'entreprise .... 148 F
- Visicalc pour l'entreprise .... 148 F
- Visicalc Applications .... 148 F
- Introduction à D-Base II .... 178 F
- Introduction à D-Base III .... 198 F
- Applications D-Base II .... 148 F
- Graphiques sur IBM/PC .... 148 F
- IBM/PC - Guide de l'utilisateur .... 78 F
- IBM/PC - 66 programmes Basic .... 78 F

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD CD-1000 et CD-2000



HISTORIQUE

La différence entre la CD 1000 et la CD 2000 est la fourniture d'un meuble et des enceintes 15 cm plus grandes dans le sens de la hauteur pour la CD 2000 que pour la CD 1000.

Amstrad est en train de devenir le leader mondial de la micro informatique grace à des produits au rapport qualité prix sans concurrence. En matière de HI-FI, la position est la même et la CD 1000 ou CD 2000 représentent un pas en avant dans la démocratisation de la chaine avec laser disc.

PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES

La CD 1000 ou CD 2000 hormis le meuble et la dimension des enceintes sont rigoureusement identiques pour l'aspect. Présentation noire satinée. Touches alu claires, capot platine fumé.

De haut en bas du rack, nous trouvons les éléments suivants :

1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MW)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Egaliseur graphique
11. Balance
12. Voyants lumineux indicateurs de puissance
13. Sélection tuner
14. Sélection cassette
15. Sélection platine T.D.
16. Sélection CD
17. Contrôle du volume
18. Arrêt/éjection
19. Rembobinage
20. Avance rapide
21. Reproduction
22. Enregistrement
23. Pause
24. Arrêt/éjection
25. Rembobinage
26. Avance rapide
27. Reproduction
28. Compteur
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche Mono/Stéréo
31. Sélection de la cassette norm./CrO2/métal
32. Pause
33. Prise micro droit
34. Prise casque
35. Prise micro gauche
36. Tiroir CD
37. Afficheur CD
38. Ouvrir/arrêt/fermer
39. Ecoute
40. Pause
41. Recherche avant
42. Recherche arrière

Fonctionnement de l'ampli

Pour augmenter le volume, poussez le bouton (17) vers la droite et pour le baisser vers la gauche.

Les voyant lumineux (12) sont contrôlés par le mécanisme du volume. Plus le volume est haut, plus il y aura de voyants allumés.

Pour régler la balance, glisser le bouton (11) vers la gauche pour envoyer le son vers l'enceinte gauche ou vers la droite pour envoyer le son du côté droit.

Cet appareil possède un égaliseur graphique (10) et en poussant ce bouton vers le haut ou le bas, éloigné de sa position centrale marquée "O", vous pouvez modifier la tonalité et augmenter ou diminuer certaines fréquences.

Vous pouvez écouter votre chaine à l'aide d'un casque. Branchez-le dans la prise prévue à cet effet (34). Lorsque le casque est branché, les enceintes sont coupées automatiquement.

Fonctionnement du tuner

Pour écouter les grande (LW) et petites (MW) ondes, appuyez sur le bouton du tuner (13) et sur le bouton LW (7) ou MW (6).

Utilisez le contrôle du tuner (4) pour rechercher la station désirée. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire car le tuner a une antenne Ferrite intégrée.

Pour recevoir en FM, vous devrez brancher une antenne extérieure FM (non fournie) dans la prise FM (43). Le fil d'antenne doit être muni d'une prise standard co-axiale de 75 ohms.

Appuyez sur le bouton du tuner (13) et le bouton FM (5). Sélectionnez la station. Le tuner FM de votre chaine MIDI comprend un AFC incorporé (Controle Automatique de Fréquence). Dès que vous aurez obtenu votre station, le AFC vérouillera votre accord.

Si l'émission est retransmise en stéréo (elles ne le sont pas toutes) le bouton Mono/Stéréo FM s'allumera. Si, du fait de l'éloignement ou de la faible puissance de l'émetteur, la réception est de mauvaise qualité, mettez sur MONO. Dans cette position, vous écouterez bien sûr, votre émission en mono.

Anti-Parasite

Le bouton Mono/stéréo (30) fonctionne automatiquement comme un éliminateur de parasites. Si lorsque vous enregistrez une émission LW ou MW, vous entendez un sifflement génant, changez la position du bouton.

Fonctionnement de la platine TD

Placez le disque sur le plateau. Pour les disques 45 tours ayant un trou central, utilisez l'adaptateur situé au centre de la platine, le soulever et le tourner dans le sens opposé des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il soit verrouillé. Pour l'abaisser, faites l'inverse.

Mettre le bouton marche/arrêt (9) sur la position ON. Soulevez le lève-bras et sélectionnez la vitesse (fig. 5 & 6).

La platine commencera à tourner, placer le bras de lecture au-dessus de la plage choisie et l'abaisser sur le sillon en remettant le lève-bras en position basse (fig. 7).

A la fin du disque, vérifiez que le bras est de retour sur son support et que le crochet est rabattu. Vous pourrez aussi remettre le protecteur de pointe mais attention de ne pas endommager le saphir. Il est préférable de garder le capot anti-poussière fermé. Pour éviter des réactions acoustiques ressemblant à des "braillements", quand le volume est fort (surtout lorsque les fréquences basses ont été amplifiées par l'égaliseur graphique) assurez vous que les enceintes ne sont pas trop près de l'ensemble.

Fonctionnement de la cassette

Reproduction simple

Vous pouvez écouter une cassette préenregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (14). Puis appuyez sur le bouton "éject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur et appuyez sur Play.

Appuyez sur le bouton du sélecteur de cassette (14). Appuyez sur les deux boutons Eject et insérez une cassette dans chaque lecteur (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des lecteurs, ensuite appuyez sur Play de la cassette 1 et Play de la cassette 2.

La cassette du lecteur 1 est reproduite jusqu'à la fin, quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement

A partir de la radio, d'une platine tourne disque ou d'un disque compact.

Lorsque vous écoutez la radio (PO-GO ou FM) ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 1.

Insérez votre cassette dans le lecteur 1 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton Pause, puis appuyez sur les boutons Record et Play en même temps pour bien les enclancher.

Vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Quand vous êtes prêt, appuyez sur le bouton Pause et la cassette commencera à tourner.

Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur Pause. Pour reprendre, reappuyez sur Pause.

Quand l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche Stop. Si la cassette se termine avant que vous pressiez Stop, le mécanisme s'arrêtera automatiquement.

Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur Play et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement.

Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche Stop/éject et la porte cassette s'ouvrira.

Copie de cassette à cassette

Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassete (14).

Insérez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans le lecteur 1. Appuyez sur le bouton enregistrement (Record) et écoute (Play) en même temps pour bien les enclancher. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans le lecteur 2 et à l'aide des boutons du lecteur 2, déroulez la bande jusqu'à l'endroit où vous désirez commencer votre copie.

Appuyez sur les touches Pause et Play du lecteur 2. Appuyez sur les deux touches Pause en même temps pour commencer la copie.

Lorsque votre copie est terminée, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

C) NOTRE OPINION SUR LA CHAINE AMSTRAD

Indépendamment, les CD1000 et CD 2000 représentent une fantastique nécessité bien dans l'esprit Amstrad. Toutes nos espérances de vente sont dépassées avec ce produit qui n'a à notre connaissance pas d'équivalence sur le marché sur le plan prix performance.

D) CARACTERISTIQUE TECHNIQUES.

SECTION AMPLIFICATEUR

Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Kz - 20kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique 100Hz +/−10dB, 400Hz +/−10dB, 1KHz +/−10dB, 3KHz +/−10dB, 10KHz +/−10dB

SECTION TUNER

FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1650KHz. GO 150 – 270KHz. Sensibilité FM 75 ohms BALANCE NON REGLEE

SECTION CASSETTE

Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 4 pistes, 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 %. Distorsion 1 %. Fréquence bande normale 80Hz – 10KHz. Courbe de réponse bande Chrome 80Hz – 12KHz, bande Métal 80Hz – 12KHz. Sensibilité Micro 0.5mV– 600 ohms.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE

Platine contrôle manuel. Cellule magnétique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.

DIMENSIONS ET POIDS

Appareil principal 36 cm(L) X 39 cm(H) X 33 cm(P). Poids 10.2Kgs. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kgs. Alimentation 220-240V AC, 50Hz.

L'AMSTRAD CD 1000 complête avec ses enceintes

4490F

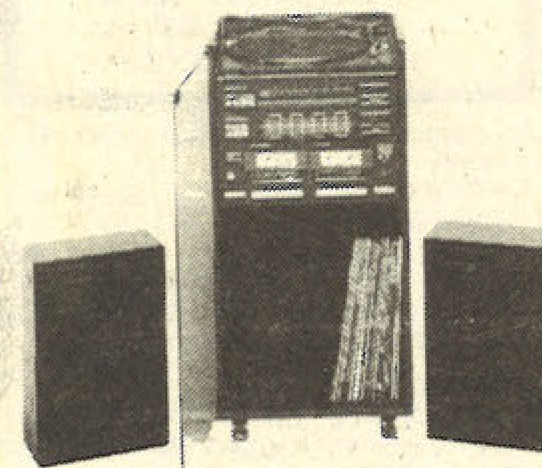
A crédit CETELEM
890F au comptant + 18 mensualités de **239F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 482,40F

L'AMSTRAD CD 2000 complête avec ses enceintes

4990F

A crédit CETELEM
990F au comptant + 18 mensualités de **266,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 804,20F

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD SM-45 et TS-46

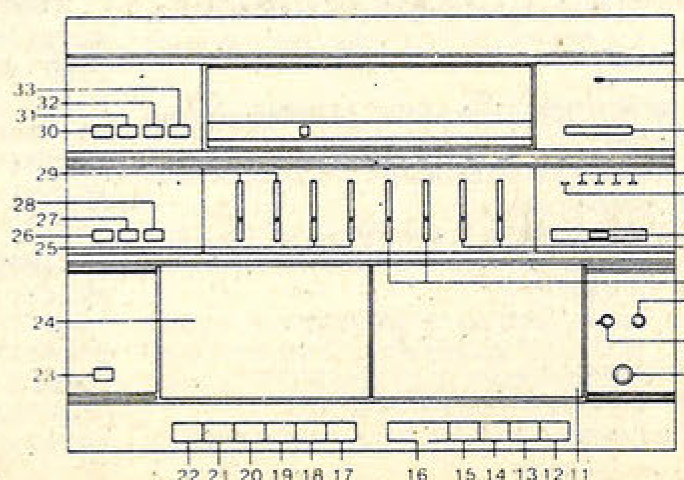


A) HISTORIQUE

La SM45 et sa sœur la TS46 ne diffère que par l'ensemble et la taille des enceintes qui sont 15 cm plus hautes pour la TS46. Ce sont les tous derniers modèles de la prestigieuse marque Amstrad. Pour ceux qui ne le sauraient pas, près de 15 à 20 % des chaînes en rack vendus en france le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès ? L'incroyable rapport prix performance permis grace à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.

B) DESCRIPTION DE LA CHAINE

1. indicateur FM stéréo
2. recherche des stations
3. indicateur de niveau de sortie
4. indicateur de mise sous tension
5. volume
6. balance
7. aigus
8. prise micro droite
9. prise micro gauche
10. prise casque
11. cassette 1
12. touche pause (1)
13. Arrêt / éjection (1)
14. avance rapide (1)
15. rembobinage (1)
16. reproduction (1)
17. touche pause (2)
18. Arrêt / éjection (2)
19. avance rapide (2)
20. rembobinage (2)
21. reproduction (2)
22. enregistrement (2)
23. marche / arrêt
24. cassette 2
25. correcteur physiologique
26. touche tuner
27. touche platine cassette
28. touche platine tourne-disque
29. basses
30. touche FM
31. touche Mono/stéréo
32. touche PO
33. touche GO
34. prise antenne FM
35. prise haut-parleur droit
36. prise haut-parleur gauche
37. cordon d'alimentation secteur
38. élèvateur du bras de lecteur
39. patte de fixation
40. patte de positionnement manuel
41. sélecteur de vitesse (33/45 Tours)



FONCTIONNEMENT DE L'AMPLI

Utilisez les boutons de basses et d'aigus pour régler la tonalité à votre goût et en fonction de l'accoustique de votre pièce. Vous pouvez également régler la balance entre les enceintes à l'aide du bouton Nº 6, suivant l'endroit où vous avez placé vos enceintes. En faisant tourner le bouton vers la gauche, vous déplacez le son vers la gauche, et en faisant tourner le bouton vers la droite, vous déplacez le son du côté droit. Vous pouvez écouter votre chaîne à l'aide d'un casque en insérant le casque dans la prise casque (10).

Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampli vous indiquent la puissance de sortie de l'ampli.

FONCTIONNEMENT DU TUNER

PO/GO, pour utiliser ces gammes d'ondes, appuyez sur l'une ou l'autre de ces touches et à l'aide du bouton de recherches des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil à une antenne ferrite incorporée.

FM, pour la FM, branchez une antenne co-axiale se trouvant à l'arrière de votre ensemble. Le fil d'antenne doit être équipé d'une prise co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur la touche FM, et placez-vous sur une station FM avec le bouton de recherche des stations. Vous éliminez les interférences en pressant sur la touche "Mute". L'indicateur FM stéréo s'éclaire lorsque vous êtes en FM. Dans les endroits où le signal est faible, soit parce que l'antenne n'est pas bonne soit parce-que vous êtes trop loin de l'emetteur, il peut se produire des bruits de fond importants en FM. Les bruits peuvent être réduits en mettant la touche "Mono/stéréo" sur mono. Dans cette position vous écoutez votre émission en mono bien sûr. Notez qu'en PO/GO, l'indicateur stéréo FM, l'AFC et le silencieux ne fonctionnent pas.

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE DISQUE

La platine disque est protégée par un couvercle anti-poussière. Pour écouter des disques, le bouton (20) de sélection de la fonction Phono doit être enfoncé.

La platine disque fonctionne avec des 33 Tours ou des 45 Tours.

OPERATION

1. Placez le disque sur la platine et sélectionnez la vitesse avec le sélecteur de vitesse (33/45 Tours).
2. Soulevez le bras de lecture.
3. Utilisez la patte de positionnement manuel pour placer le bras sur le disque a l'emplacement désiré. La platine doit maintenant avoir commencé à tourner.
4. Pour placer avec précaution le saphir sur le disque, utilisez avec douceur l'élévateur du bras de lecteur.
5. La platine s'arrête lorsque le disque est fini.
6. Le bras doit être délicatement remis en place avant de refaire tourner la platine.
7. L'adaptateur pour 45 Tours au centre de la platine peut être élevé en le tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et peut être abaissé en le tournant dans l'autre sens.

Si vous utilisez la platine disque avec une puissance élevée (spécialement si les basses sont fortes), assurez-vous que les haut-parleurs ne sont pas à proximité du meuble HiFi pour éviter le retour.

FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE

Reproduction simple

Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (27), puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur, ensuite appuyez sur "Play".

Lecture en continu

Appuyez sur le sélecteur de cassette (27). Appuyez sur les deux boutons "Eject" et insérez une cassette dans chaque lecteur et appuyez sur "Pause" de la cassette 1 et "Pause" de la cassette 2 (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des deux lecteurs, ensuite appuyez sur "Play" de la cassette 1 et "Play" de la cassette 2. Relachez le bouton "Pause" de la cassette 1. La cassette 1 est reproduite jusqu'à la fin. Quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement

Lorsque vous écoutez la radio (FM, PO, GO), ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 2.

Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher ; vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, ré-appuyez sur "Pause". Lorsque l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche "Stop". Si la cassette se termine avant que vous pressiez "Stop", le mécanisme s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur "Play" et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement. Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche "Stop-eject" et la porte cassette s'ouvrira.

L'AMSTRAD SM-45 complête avec ses enceintes

1490F

A crédit Cetelem : **0% comptant** + 6 mensualités de **268,60F**. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

L'AMSTRAD TS-46 complête avec ses enceintes

1690F

A crédit Cetelem : **190F comptant** + 6 mensualités de **268,60F**. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

C) NOTRE OPINION

La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix performance stupéfiant. Leur qualité musicale est remarquable et satisfaira les amateurs qui ne souhaitent pas consacrer trop à leur budget. L'esthétique est superbe et digne de certaines chaînes valant quatre fois plus cher.

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

SECTION AMPLIFICATEUR : Puissance 5 watts RMS par canal, puissance totale musicale 20 watts. Courbes de réponse 20 Hz – 20 kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique basse +/− 10 dB, milieu +/− 10dB, aigu +/− 10dB

SECTION TUNER : FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1680kHz. GO 155 – 280kHz. Sensibilité FM 3µV. Entrée antenne FM 75ohms

SECTION CASSETTE : Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 % WRMS. Distorsion 1 %. Courbe de réponse bande normale 80Hz – 12kHz. Sensibilité micro 0.6mV – 600ohms.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE : Platine contrôle manuel avec auto-stop. Cellule céramique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.

DIMENSION ET POIDS : Appareil principal 36 cm(L) X 32 cm(H) X 33 cm (P). Poids 7.25Kgs
Enceintes 18 cm(L) X 26 cm(H) X 14 cm(P). Poids 3.6Kgs X 2
Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz

GENERAL 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F
Dpt HI FI

LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL
MULTITECH CD 600



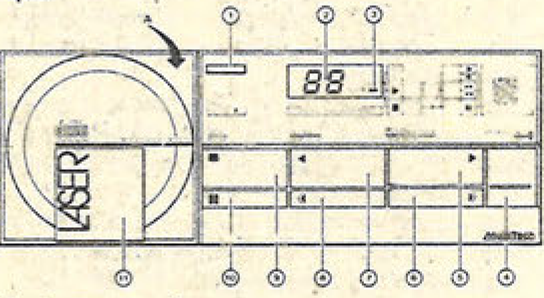
A) HISTORIQUE
MULTITECH est une firme qui dépend du puissant groupe AUDIOSONIC. Le Multitech CD 600 est construit au Japon et rappelle des constructions d'autres marques bien connues telles qu'Hitachi et Sanyo. Le CD 600 constitue le 1er modèle budget de la gamme Laser Discs Multitech.

B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES
Le CD 600 se présente sous la forme d'un élégant coffret de couleur noir satiné. La trappe d'accés au compact disc est verticale et les commandes sont situées à droite de cette trappe :
Nous trouvons, conformément au schéma ci-joint, les commandes suivantes :
1 - Touche d'ouverture du volet porte-disque.
2 - Afficheur numérique indiquant le nombre de plages contenues sur le disque.
3 - Voyant pause.
4 - Touche de mise en service et d'arrêt de l'appareil.
5 - Touche de lecture et de recherche des plages dans l'ordre croissant.
6 - Touche de recherche avant rapide.
7 - Touche de recherche des plages dans l'ordre décroissant.
8 - Touche de recherche arrière rapide.
9 - Touche d'arrêt du disque.
10 - Touche d'arrêt momentané.
11 - Volet porte-disque.
12 - Prise de sortie pour le raccordement à la voie droite d'un amplificateur.
13 - Prise de sortie pour le raccordement à la voie gauche d'un amplificateur.
14 - Prise pour le raccordement du cordon secteur.

SON UTILISATION

Insertion d'un disque
- Appuyer sur la touche (1) pour ouvrir le volet porte-disque (11).
- Sortir le disque de son étui en le prenant par les bords et le déposer dans le volet porte-disque (11) de telle sorte que l'étiquette soit tournée vers soi.
- Refermer le volet porte-disque en appuyant sur la partie (A).
- Appuyer sur la touche de mise en service et d'arrêt (4) ; l'afficheur clignote, puis le disque tourne pendant quelques secondes, le nombre de plages du disque s'inscrit dans l'afficheur puis s'efface ; le disque s'arrête de tourner. Le lecteur est alors prêt à fonctionner.

Remarque :
Lorsqu'un disque tourne, appuyer tout d'abord sur la touche d'arrêt (9) et lorsque le disque est arrêté appuyer sur la touche (1) pour ouvrir le volet porte-disque.



Lecture normale
Attention : les performances dynamiques de cet appareil étant exceptionnelles, vous n'entendrez pas au début d'un enregistrement ou dans les silences, les bruits que vous entendiez auparavant : souffle, craquements, bruits de surface du disque.
Dans les premiers instants d'écoute, ne poussez pas le volume sonore de votre amplificateur, démarrez votre écoute à un niveau faible, sinon vous risquez de détériorer votre matériel et particulièrement vos enceintes.
Lorsque vous aurez pris l'habitude d'utiliser ce nouveau procédé, et que vous vous serez fixé un niveau d'écoute agréable, cette précaution sera superflue.
- Procéder à l'insertion du disque comme décrit au paragraphe précédent.
- Appuyer sur la touche de lecture (5) ; le disque se met à tourner, le chiffre 1 s'inscrit dans l'afficheur (2). La lecture de la première plage du disque commence. A la fin de chaque plage le chiffre de l'afficheur (2) passe au numéro suivant. En fin de disque celui-ci s'arrête et un segment s'éclaire dans l'afficheur (2).

Nota :
- Si la lecture ne s'effectue pas, vérifier que le disque n'a pas été inséré à l'envers, face brillante vers soi.

En cours de lecture vous avez les possibilités suivantes :
- Ecouter la plage suivante.
- Revenir au début de la plage écoutée.
- Ecouter la plage précédente.
- Arrêter momentanément la lecture.

Ecouter la plage suivante
Appuyer sur la touche de lecture (5) ; la lecture commence au début de la plage suivante ; le numéro de plage correspondant s'inscrit dans l'afficheur (2).
Si vous désirez écouter une plage plus éloignée, répéter l'opération ci-dessus autant de fois que nécessaire pour obtenir la plage souhaitée.

Revenir au début de la plage écoutée
Appuyer sur la touche de recherche des plages (7) ; l'afficheur (2) inscrit la plage précédente.
Appuyer sur la touche de lecture et de recherche des plages (5) ; l'afficheur (2) inscrit la plage précédemment écoutée, la lecture commence au début de la plage souhaitée.

Ecouter la plage précédente
Appuyer sur la touche de recherche des plages (7) ; l'afficheur (2) inscrit la plage précédente, la lecture commence au début de la plage.
Si vous désirez écouter un programme plus éloigné, répéter l'opération ci-dessus autant de fois que nécessaire pour obtenir la plage souhaitée.

Arrêt momentané
Appuyer sur la touche d'arrêt momentané (10) ; le voyant (3) s'éclaire ; la lecture est interrompue mais le disque continue de tourner.
Pour reprendre la lecture, appuyer de nouveau sur la touche (10) : le voyant (3) s'éteint.

Recherche et repérage en lecture rapide
- Lors de la lecture d'un disque, vous avez la possibilité de rechercher une séquence en lisant rapidement les plages.
- L'appareil est en lecture.
- Appuyer et maintenir la pression sur la touche de recherche avant rapide (6) ou la touche de recherche arrière (8).
- La recherche avant ou arrière rapide dure le temps d'action sur la touche sollicitée.
- Relâcher la pression sur la touche (6) ou (8) ; l'appareil lit le disque normalement.

Nota :
Cette opération peut également être effectuée alors que le lecteur de disque est en arrêt momentané.

Arrêt de l'appareil
- Appuyer sur la touche d'arrêt (9) pour interrompre la lecture ; le disque s'arrête.
- Appuyer sur la touche (1) pour ouvrir le volet porte-disque, prendre le disque et le mettre dans son étui : étiquette sur le dessus.
- Refermer le volet porte-disque en appuyant sur la partie (A).
- Appuyer sur la touche de mise en service et d'arrêt (4) pour la déverrouiller. L'afficheur (2) s'éteint.

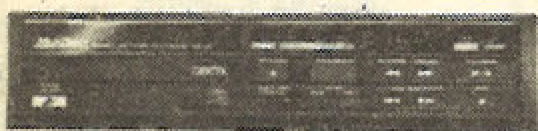
Entretien des disques
Manier les disques avec précaution. Toujours les prendre par la tranche afin d'éviter qu'il y ait des empreintes de doigts sur la surface brillante du disque. Les remettre dans leur étui après utilisation, l'étiquette sur le dessus, pour éviter les rayures et poussières.
Pour les nettoyer utiliser un chiffon très doux, de l'intérieur vers l'extérieur du disque.
Ne pas ranger les disques dans des endroits soumis à de fortes températures, cela risquerait de les gondoler et de les rendre impropres à la lecture.
Les endroits humides ne sont également pas recommandés car la condensation sur le disque peut empêcher la lecture : dans ce cas essuyer les disques avec un chiffon doux avant la lecture.

Entretien du lecteur
Lorsque le lecteur est inutilisé, ne jamais laisser le volet porte-disque ouvert, car la poussière entrerait à l'intérieur et risquerait de salir la lentille optique du rayon laser, ce qui provoquerait un mauvais fonctionnement. Ne jamais toucher à cette lentille.

D) NOTRE OPINION
Le CD 600 bénéficie d'un rapport prix/performance exceptionnel. Sa construction japonaise est un gage de robustesse. Toutefois, il est certain qu'il n'est muni d'aucun des dispositifs qui facilitent l'utilisation tels que la mémoire, , la télécommande, etc... Sur le plan de la qualité musicale, c'est parfait et devrait satisfaire les mélomanies à budget serré. Général est, une fois de plus, capable de vous proposer un appareil de bonne qualité d'un prix stupéfiant.

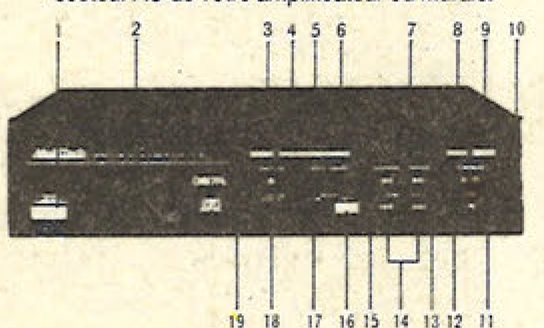
E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
Type d'appareil : lecteur de disques audio-numérique. Courbe de réponse : 20-20 000 Hz +1/−3 dB. Distorsion harmonique :−0,03 % (1 kHz). Dynamique : +80dB (1 kHz). Diaphonie : +80 dB (1 kHz). Rapport signal/bruit : −80dB. Tension de sortie : 1,5V efficace. Source optique : semi-conducteur laser diode. Conversion D/A : 16 - Bit linéaire. Alimentation : 220V-50 Hz. Dimensions (LxHxP) : 335x137 x186 mm.

LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL
MULTITECH CD 140



A) HISTORIQUE
Le CD 140 est le milieu de gamme de MULTITECH dans le domaine des compacts discs. Bénéficiant d'une construction japonaise, il est bien sûr garanti 2 ans par nos soins.

B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES
Le CD 140 se présente sous la forme d'un coffret noir avec une facade noir satiné. La changement du compact disc se fait au moyen d'un tiroir extractible automatiquement.
A droite de ce tiroir, nous trouvons les commandes suivantes :
1 - Interrupteur d'alimentation (POWER). Enfoncer pour mettre l'appareil en marche. Enfoncer à nouveau pour couper l'alimentation.
2 - Logement du disque. Il est destiné à recevoir un disque compact.
3 - Témoin mémoire. Il s'allume pendant que la fonction mémoire est active.
4 - Témoin de lecture répétée (ONE REPEAT) d'une portion. Il s'allume pendant que la fonction est active.
5 - Témoin de lecture de toutes les sélections (ALL REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction est active.
6 - Témoin "A B" pour répéter (REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction A B répétition est active.
7 - Affichage métrique (MUSIC) et horaire (TIME). Après avoir placé le disque dans le logement, l'affichage indique le numéro total de lecture. Pendant la lecture de chaque sélection, l'affichage indique la durée écoulée en appuyant sur la touche ELAPSE TIME/MUSIC NO.
8 - Témoin lecture/pause (PLAY/PAUSE). Il s'allume pendant que la fonction de lecture est active et il clignote pendant que la fonction de pause est active.
9 - Témoin d'alimentation (POWER). Il s'allume pendant que l'appareil est sous tension.
10 - Touche lecture/pause (PLAY/PAUSE). Presser cette touche pour enclencher la lecture du disque. Presser cette touche pour arrêter la lecture. Presser cette touche pendant la pause pour recommencer la lecture.
11 - Touche arrêt (STOP). Presser cette touche pour arrêter la lecture.
12 - Touche pour recherche en marche avant à vitesse rapide (FORWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche avant à vitesse rapide.
13 - Touche pour recherche en marche arrière (BACKWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche arrière.
14 - Touche de détecteur de musique (MUSIC SEARCH).
15 - Touche de lecture répétée/mémoire (REPEAT/MEMORY). La poussée sélectionne le mode désiré. Mémoire ou répétition d'une portion A B ou de toutes les sélections.
16 - Effacer la programmation (MEMORY CANCEL). Cette touche efface la sélection programmée en mémoire avant par les touches (14). Et pour annuler le mode de lecture répétée A B appuyer sur la touche CANCEL.
17 - Touche de programmation (MEMORY STORE). Cette touche mémorise la sélection choisie par les touches (14). Et pour programmer une portion on mémorise par la touche A-B.
18 - Touche de sélection d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO.). En appuyant sur cette touche on sélectionne le mode d'affichage désiré, l'horaire de lecture du numéro de musique.
19 - Touche pour ouvrir/fermer le logement (OPEN/CLOSE). Presser cette touche pour ouvrir. Presser à nouveau pour fermer. Note : on peut fermer le logement en le poussant légèrement.
20 - Sortie de ligne (LINE OUT). Ce cordon est raccordé aux prises CD ou AUX d'un amplificateur.
21 - Cordon d'alimentation. Raccorder à une prise secteur AC de votre amplificateur ou murale.



SON INSTALLATION ET SON UTILISATION

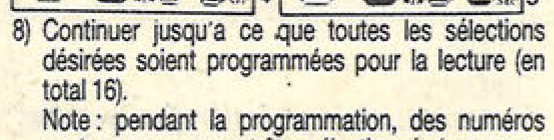
Lecture de disques
1) Enclencher l'interrupteur POWER. Le témoin s'allume.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut.
3) Fermer
4) La lecture commence au début de la première sélection. Après le disque s'arrête.
5) L'indicateur MUSIC NO. indique le no. des sélections enregistrées sur le disque.
6) En appuyant sur la touche PLAY/PAUSE la lecture commence automatiquement au début de la première sélection. Le témoin play s'allume et l'indicateur MUSIC NO. indique NO 1.
7) Si vous désirez le ELAPSE TIME, appuyer sur la touche du sélecteur d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO). Appuyer à nouveau pour recevoir le mode du numéro de musique.
8) Appuyer à nouveau sur la touche PLAY/PAUSE pour le mode de pause. Le témoin play clignotera.
9) Le disque s'arrête automatiquement à la fin de la dernière sélection. L'affichage indique "Ed".
10) Appuyer sur la touche STOP, l'affichage indique no. 1, après arrêter.

Lecture avec mémoire (random access)
1) Enclencher l'interrupteur POWER.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut et fermer.
3) Appuyer le sélecteur REPEAT/MEMORY sur le mode memory. Le témoin MEMORY s'allume. Note : on use le mode MEMORY si le lecteur se trouve au mode STOP.
4) Sélectionner le numéro de la sélection désirée (voir fig. 3).

9

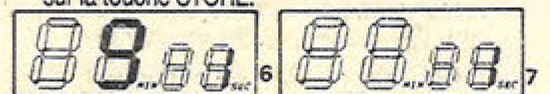
Fig. 3

5) Appuyer sur la touche STORE et la première sélection est programmée dans le mémoire (la partie droite de l'affichage indique 1). Voir fig. 4.
6) Sélectionner la prochaine sélection.
7) Appuyer sur la touche STORE. La deuxième sélection est mémorisée (la partie droite de l'affichage montre 2) (voir fig. 5).



8) Continuer jusqu'a ce que toutes les sélections désirées soient programmées pour la lecture (en total 16).
Note : pendant la programmation, des numéros quelconques peuvent être sélectionnés (par exemple, 5, 3, 8, 2) et la lecture sera effectuée selon cette programmation (5, 3, 8, 2).
9) Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture commence selon les programmations de sélection.

Contrôler ou changer les programmes
1) Mettre le lecteur au mode STOP.
2) Appuyer sur la touche STOP et contrôler le numéro sélectionné programmé.
Note : si vous désirez contrôler encore une fois le numéro programmé, vous appuyez sur la touche STOP et appuyez sur STORE pour contrôler la sélection.
3) Continuez à appuyer sur la touche STORE jusqu'à 16.
4) Si vous voulez changer le PROGRAMME, sélectionnez le numéro à effacer et appuyez sur la touche CANCEL (voir fig. 6). La sélection est effacée (voir fig. 7). Le numéro de musique va clignoter. Après, sélectionner la nouvelle sélection et appuyer sur la touche STORE.



Remarques :
(1) Appuyez sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture est normale.
(2) La lecture avec mémoire sera effectuée sans arrêt des numéros sélectionnés programmés.
(3) Recherche d'une sélection (MUSIC SEARCH). Pendant la lecture avec mémoire appuyer sur les touches (14) pour passer des programmes.

Effacer le programme
On efface le programme complet en usant la touche REPEAT/MEMORY ou la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement.

Répétition d'une seule sélection
1) Enfoncer la touche POWER et appuyer sur la touche OPEN/CLOSE et placer un disque. Fermer le logement.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode ONE repeat (répétition) (voir fig. 8).
3) Sélectionner le numéro désiré.
4) Appuyer sur la touche PLAY.
5 La sélection est répétée jusqu'à ce que la touche Stop soit pressée.

ALL REPEAT (répétition du disque dans son intégralité)
1) Appuyer sur la touche REPEAT pour sélectionner ALL.
2) Appuyer sur la touche PLAY. Lorsque le lecteur arrive à la fin de la dernière sélection, il revient automatiquement au début de la première et la lecture recommence. Pour arrêter presser la touche STOP.

REPETITION d'une portion délimitée par deux points
1) Pour la lecture en répétant une portion délimitée par deux points.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode A-B et le témoin A-B clignote plus vite.
3) Appuyer sur la touche PLAY, déterminer le point à partir duquel on désire lancer ultérieurement la lecture, puis appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B clignote lentement (voir fig. 9).
4) Déterminer la fin de la lecture point B et appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B arrêtera de clignoter.
5) Le lecteur reviendra au point A et commencera la lecture.
6) Pour effacer cette répétition A-B, appuyer sur la touche CANCEL.
7) Effacer complètement cette répétition A-B. Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY ou appuyer sur la touche OPEN/CLOSE. Le témoin A-B s'éteint et la lecture normale est actionnée.

Dépannage
Avant de consulter le service après-vente MULTITECH le plus proche nous vous prions de contrôler les points suivants :

Le disque ne tourne pas
1. Le cordon d'alimentation est bien branché ?
2. L'interrupteur POWER est enclenché ?
3. Le logement est bien placé ?
4. Le disque est correctement inséré avec l'étiquette vers le haut ?

Le disque tourne mais on n'enténd rien
1. Contrôler les raccordements entre le lecteur, l'amplificateur et les haut-parleurs.
2. L'interrupteur POWER de l'amplificateur est enclenché ?
3. Contrôler la position du volume de votre amplificateur.
4. La position du sélecteur de l'amplificateur est sur CD ou sur la position à laquelle le CD-140 est connecté ?

NOTRE OPINION
Le CD 140 est particulièrement attrayant grace à son confort d'utilisation dû a ses possibilités de mémorisation. Proposé à un prix particulièrement competitif. Il est literralement pris d'assaut par nos clients et amis. Dépéchez-vous si vous souhaitez bénéficier rapidement de cette bonne affaire.

E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
Alimentation 220V 50 Hz
Tension de sortie 2V/100 % Modulation
Distortion harmonique 0,001 % par 1 kHz
Courbe de reponse 20-20 000Hz 0,5db
Diaphonie 90dB par 1kHz
Rapport signal-bruit 90 dB
Dynamique 90 dB
Dimensions (LxHxP) 350x85x300mm

Chaîne hifi Midi Pioneer S1100

Un rapport qualité/prix exceptionnel

PRIX GENERAL 3995F

A crédit : **695F au comptant**
+18 mensualités de **219,50F**
Coût total du crédit avec assurance : **650F**
TEG 18,27 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-1100

PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

F-X33ZL (BK) : syntoniseur - stéréo PO/GO/FM.

DC-X33Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 45W (musicaux DIN) - platine à inversion automatique - mécanisme à tête pivotante correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

S–202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - peu encombrant.

Chaîne hifi Midi Pioneer S4400

La qualité du désign est à l'égal de la sonorité

PRIX GENERAL 5295F

A crédit : **1295F au comptant**
+18 mensualiteq de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-4400

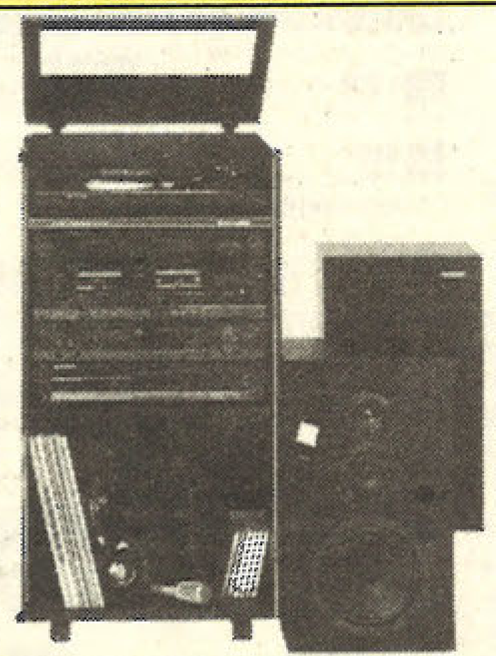
PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

F-X55ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz PO/GO/FM. avec 8+8 présélections.

DC-X55Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

S–202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - enceintes -plates.

Chaîne hifi rack Pioneer TOUCAN



Le premier prix pour une excellente chaîne rack signée Pioneer

PRIX GENERAL 5395F

A crédit : **1395F au comptant**
+18 mensualités de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 casque laser

TOUCAN P

DC-555Z (BK) : platine à cassette - amplificateur grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

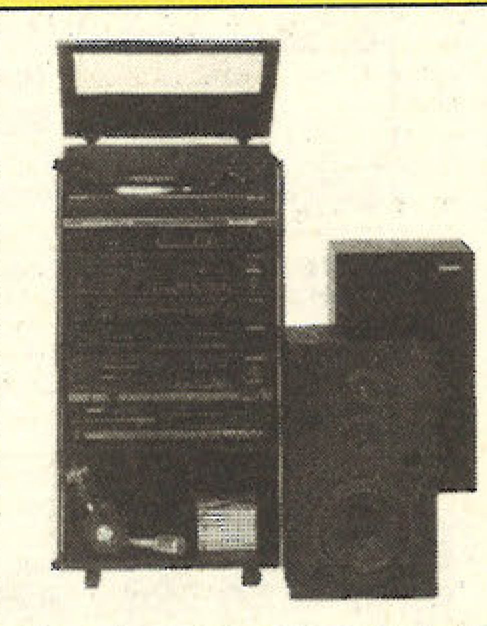
TX–555ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse fréquence à quartz PO/GO/FM avec 8 + 8 présélections

PL–333Z (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - plateau 30 cm - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM.

CS–570 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - Système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne hifi Rack Pioneer COURLIS

Une chaîne équilibrée où tous les éléments se marient harmonieusement



PRIX GENERAL 5987F

A crédit : **1487F au comptant**
+24 mensualités de de **236,50F**
Coût total du crédit avec assurance : **1176,00F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

COURLIS

SA–570 (BK) : amplificateur intégré, 40W/canal (DIN) - copie de bandes - correction physiologique - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu - indicateurs de signaux d'entrée (LED).

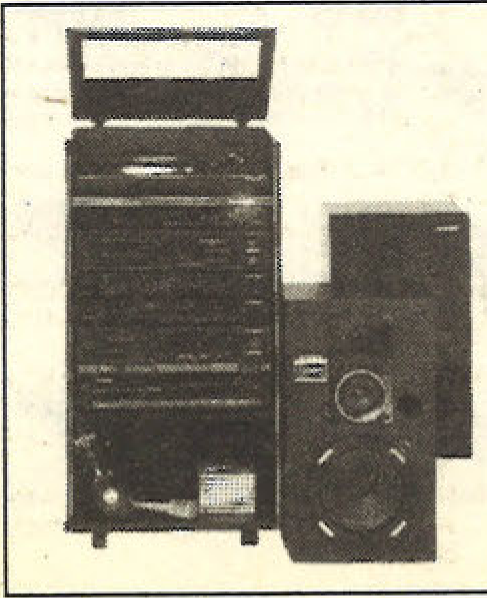
TX–970L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT–670 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL–470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC–295T)

CS–570 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne hifi Rack Pioneer SYBERNE



SYBERNE P

Son esthétique n'a d'égale que sa qualité musicale exceptionnelle

PRIX GENERAL 6995F

A crédit : **1995F au comptant**
+24 mensualités de**263,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **1333,60F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

SYBERNE P

SA–770 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 62W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX–970 (BK) : Syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélections de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT–770 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL–470 (BK) : Platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC–295T).

CS–770 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne Midi Pioneer S6600

Pour mobiliser la puissance et le raffinement

PRIX GENERAL 7395F

A crédit : **1395F au comptant**
+30 mensualités de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-6600

PL–X303 (BK) : platine automatique avec entrainement à courroie - plateau 30cm - commande sur face avant - profil bas - cellule (PC-295T).

F–X303ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz - 12 présélections totalement libres - accord automatique.

DC–X303Z (BK) : Grande puissance - 45W musicaux DIN - amplificateur avec platine à cassette - 5 fonctions d'entrée (radio, tourne-disque, cassette, disque compact, vidéo/auxillaire) - commande électrique du volume et de la balance - sortie pour casque - effet sonore (stéréo large/stéréo simulée) - minuterie - double platine à inversion automatique (enregistrement et lecture) - 12 morceaux programmables en copie et lecture - 3 modes de lecture enchainés par relais - mécanisme à tête pivotante - enregistrement avec synchronisation du départ du lecteur de compact disc - enregistrement à vitesse rapide - Dolby B et C - repérage de musique - insertion automatique de plages de silence - compteur numérique - indicateur de niveau d'enregistrement - sélecteur automatique de type de bande.

S–202X (BK) : enceinte acoustique plate double voie - woofer 16cm - nouveau diffuseur.

Chaîne hifi Rack Pioneer MILAN

Sans doute le plus vendu des racks Pioneer

PRIX GENERAL 7495F

A crédit : **1495F au comptant**
+24 mensualité de **316,60F**
Coût total du crédit avec assurance : **2004F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

MILAN P

SA–970 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching+™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX–970L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT–670 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B* - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL–470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC–295T).

CS–970 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique. Circuit de protection pou le médium.



Chaîne hifi Mini Pioneer CX-W700CD

La grande musique, partout dans la maison

PRIX GENERAL 7595F

A crédit : **1595F au comptant**
+30 mensualités de **266,80F**
Coût total du crédit avec assurance : **2004F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER



Prévu pour le son numérique et de "format compact", le CX-W700CD vous offre le plaisir de la musique partout chez vous. C'est un appareil léger et compact que vous pourrez facilement transporter d'une pièce à l'autre : sur la table de la cuisine, sur votre table de nuit ou même sur votre bureau. Et on n'a pas lésiné sur les performances : 15,5 watts de puissance musicale DIN. Platine à cassette à double mécanisme logique avec inversion automatique fonctionnant sous pression très légère. Enregistrement à double vitesse et enchaînement de la lecture avec relais, correcteur graphique à 4 bandes, mélange d'un micro, enceintes acustique double voie séparées, et même un lecteur de disque compact. Le PD-C7 (BK), lecteur compact de disque compact, est incorporé. Vous pouvez choisir une plage rien qu'en effleurant une touche. Le détecteur automatique de musique (AMS) vous permet de revenir au début du morceau que vous écoutez ou du suivant, le tout automatiquement. Un affichage à cristaux liquides vous indique exactement l'endroit d'écoute du disque. Enfin, pour rendre l'appareil encore plus agréable, vous pouvez détacher le PD-C7 (BK) de l'appareil principal et profiter du plaisir du son numérique, avec l'écoute au casque à l'extérieur, grace au OR-C300 en option.

Chaîne hifi Rack Pioneer TETRAS

La plus belle chaîne rack de la gamme pioneer

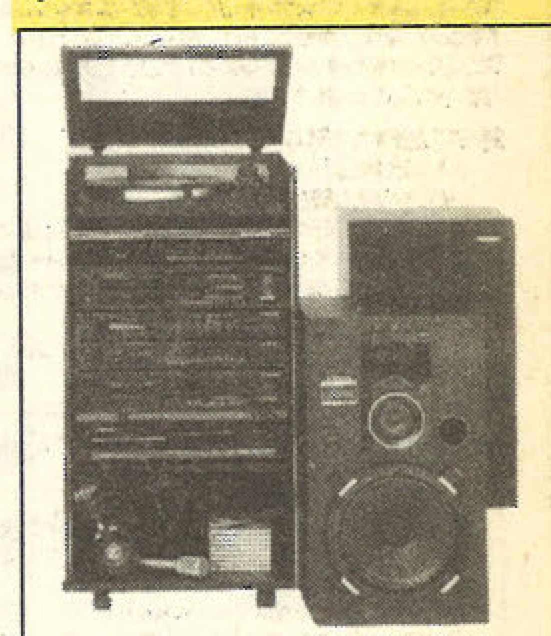
SA–970 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX–1070 L(BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 16 stations quelconques FM/AM - recherche automatique ou manuelle des stations - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT–970 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL–770 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement direct - Circuit de régulation à logique intégrée (PLL par quartz, servomoteur CC sans noyau avec rotor suspendu et à effet Hall – bras de lecture PG™ droit, en polymère au graphite à équilibrage direct DR1 - cellule MM enfichage (PC–295T).

CS–970 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.



TETRAS

PRIX GENERAL 8995F

A crédit : **1995F au comptant**
+30 mensualité de **311,40F**
Coût total du crédit avec assurance : **2342F**
TEG : 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

LES CASQUES PIONEER

"LES PRIX GENERAL"

SE-L22 — 259F
Type ouvert, léger, divers coloris : rouge, bleu ou blanc. 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

SE-2 — 269F
Type ouvert. Impédence 150 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 208 g.

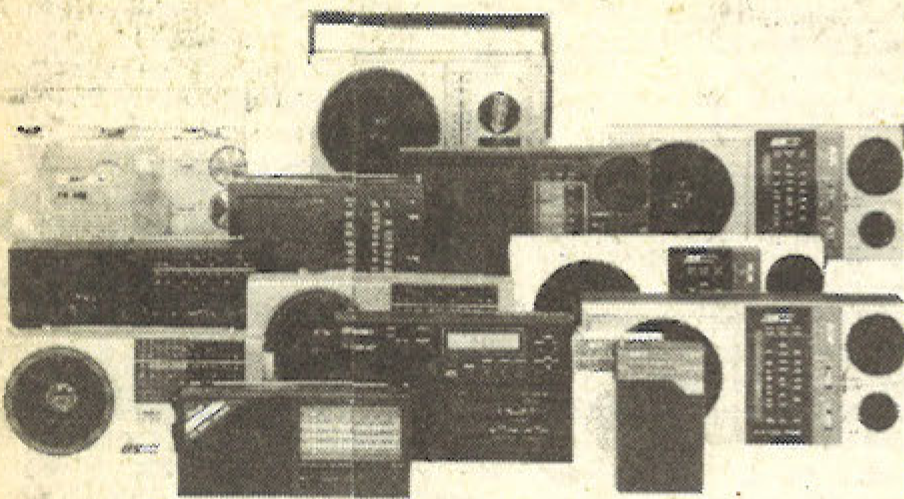
SE-30D (BK) — 299F
Type ouvert, léger. Impédence 40 Ohms. Réponse en fréquence 10-25.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 70g.

SE-450 — 353F
Type fermé, réglage sur cordon, finition rouge. Impédence 22 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 280 g.

SE-L66 — 366F
Type ouvert léger. Pliable en 4 parties. Impédence 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

SE-50D (BK) — 439F
Type dynamique fermé. Impédence 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 90 g.

SE-90D (BK) — 757F
Type dynamique fermé. Impédence 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 3m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 135 g.



LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL. M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69F	Noir Blanc	●		●		●			
TK 301	119F	Noir	●		●	●	●		●	
TK 329	159F	Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 341	189F	Bronze	●	●	●	●	●		●	
TK 331	199F	Champ. Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 338	229F	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●		●	
TK 322 CB	259F		●		●		●			CB
TK 334	299F	Argent	●	●	●	●	●		●	●

LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

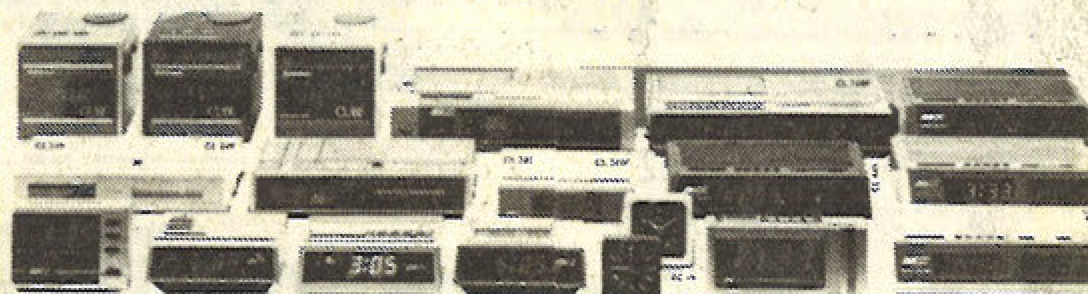
	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/OC/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUIS. LED
TB 7860	269F	Rouge Noir Bleu Blanc	●					
TB 7891	329F	Argent		●				
TB 7883	359F	Argent			●			
TB 7893	379F	Noir			●			
TB 7840	649F	Argent				●	●	●



LES RADIOS REVEILS AUDIOSONIC

GENERAL ne fait pas les choses à moitié ! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	REGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRAN LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149F	Rouge Argent			●	●			●		●	●	
CL 350	189F	Noir Blanc	●		●	●					●	●	●
CL 343	199F	Blanc	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 349	219F	Argent	●	●	●	●			●		●	●	●
CL 345	239F	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 445	249F	Champ.	●	●	●	●	●	●			●	●	●
CL 351	249F	Noir Blanc Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
ECR 88	249F	Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●



LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

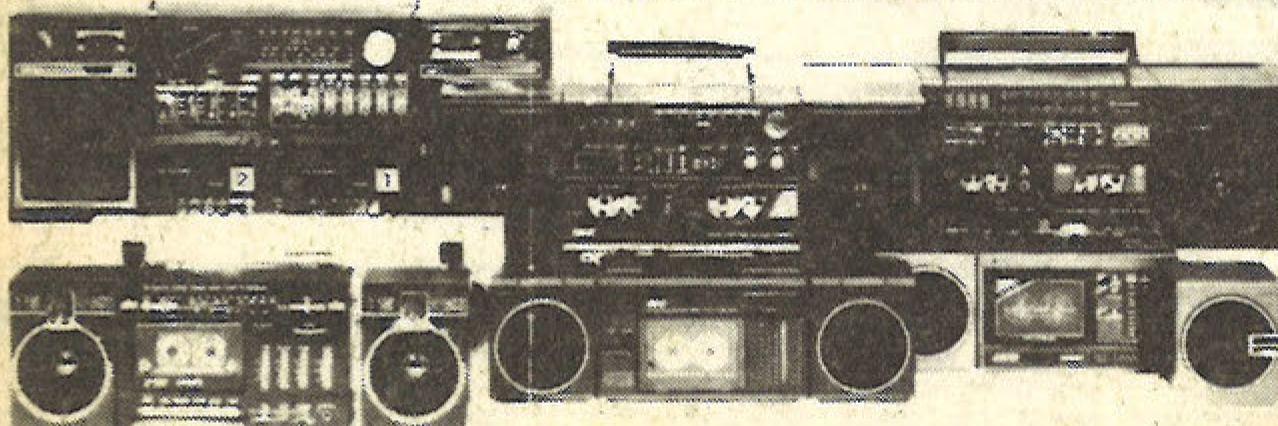
	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORE	ARRET AUTO	REGL.AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROPECT. CHARGT
CT 171	209F	Argent	●	●	●	●	●		
SV 667 sans HP pour micro	239F	Argent	●	●		●	●	●	●
SV 670	259F	Noir Rouge	●	●		●	●	●	●
AF 52 (pocket)	269F	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●	●
CT 125	279F	Rouge	●	●	●	●	●	●	●



LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaîne hihi. Caractéristique numéro un des "mini-compos" : les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPLIC. RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDIC.LED.ENR/LECT	INTERRUPT. PAUSE
TBS 8263	699F	Noir				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8230 4 HP	799F	Noir				●	●	●	●												
TBS 8800 6 HP	899F	Gris				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8200 4 HP	1199F	Rouge Blanc Gris		●		●	●	●	●		●	●					●	●	●	●	●
TBS 8350 6 HP	1690F	Noir	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

CT 133 .... **149F**
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.

CT 134F **149F**
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.

CT 137 .... **169F**
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.

CT 135 .... **259F**
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.

CT 136 .... **299F**
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).

CT 146 .... **349F**
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.

CTP 830 .... **419F**
Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.

LES ACCESSOIRES BALADEURS

Les enceintes amplifiées

SB 18 .... **199F** la paire
2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.

SB 15 .... **189F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.

VS 6 .... **269F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.

SB 13 .... **299F** la paire
Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.

Les enceintes sans ampli

SB 14 2 mini enceintes **99F** la paire

SB 16 .... **149F** la paire
2 mini enceintes portefeuille

SB 17 .... **149F** la paire
2 mini enceintes téléscopiques dans un boitier.

SB 10 .... **199F** la paire
2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.

LES CASQUES BALADEURS

HP 21 Casque ultra léger **39F**

HP 25 Ecouteurs stéréo. **39F**

HP 23 Casque/réglage volume **99F**

HP 24 .... **99F**
Casque + jack hifi supplémentaire

HP 20 .... **69F**
Casque pliant avec boite cassette.

HP 19 .... **119F**
Casque pliant avec support

FILMS NEUFS VHS à la vente

99F

Les Caïds de l'Arnaque
Le Fantôme du Cheik
Le Galion
La Piste des Eléphants
Toryok
Le Credo de la Violence
Le Charme Discret...
La Voie Lactée
Family Rock
Martin Soldat
Une Anglaise Romantique
Le Grand Embouteillage
Faites plaisir aux Amis
Faites sauter la Banque
Les Ringards
Julie Pot de Colle
Les Demois. de Rochefort
Vous habitez chez vos Parents ?
Personne n'est parfait
Un vice de Famille
La Grande Maffia
Les Vacanciers
Christine
La Peau de Torpedo
Comme un pot de fraises
Le Tatoué
La Chasse du Roi Stakh
L'Astragale
Le Viol
Dr Françoise Gayant
Cinq et la Peau
Les Tziganes vont aux Cieux
Un Accident de Chasse
L'Esclave de Satan
Le Journal d'une Femme de Chambre
Le Destin d'un Homme
Le Flambeur
Tunnel
J'ai tué Raspoutine
Rue Haute
Moscou ne croit pas aux Larmes
Malaise
La Bête tue de sang froid
Nathalie après l'amour
SOS Danger Uranium
La 5e offensive
La Bataille de Neretva
Alice/la dernière fugue
Le Zombi venu d'ailleurs
Tarentulas
Chasseurs de sang
Charognard
Long week-end
2020 Texas Gladiator
Ombre sanguinaire
Sacrifice
Terreur dans le ciel
La Fiancée de la mort
L'Affaire Nina B
Suicides

Strike Force
Mystère du Boeing 747
L'Ennemi N° 1 du FBI
Le Passager de la Pluie
Adieu l'Ami
L'Assassin a tué 2 fois
La vengeance de Zapper
On m'appelle Zapper
Du rififi à Paname
Le soleil des voyous
La Maison des Otages
L'Homme à la Buick
L'Auvergnat et l'autobus
Etes-vous fiancée à un marin grec...
Fantasia chez les ploucs
Mr le PDG
John Fever
American Teenagers
L'Artaragon
Docteur Orloff
La Secte du Futur
Le Loup Garou de Londres
Jacques Brel
Georges Brassens
Johnny Halliday au Palais des Sports
Barbara à Pantin
Elton John
La Petite Fille au Bout du Chemin
Derzou Ouzala
Le Juge Fayard
Tendres Cousines
Convoi de Femmes
Ines la Novice
Sex Animals
Persée l'Invincible
Maciste contre Hercule
Jules César contre les pirates
La fureur des Gladiateurs
David et Goliath
L'Arbre aux Sabots (1e p.)
L'Arbre aux Sabots (2e p.)
Le Destin d'un Homme
La Maison des Bories
Masculin Féminin
Hiroshima mon amour
Muriel
L'Amour fou de Sinawolf
L'Empire de la Passion
Quand passent les cigognes
Le Cuirassé Potemkine
Le Gentleman Vagabond
Les Lumières de la Ville
La ruée vers l'Or
Les Temps Modernes
Les Feux de la Rampe
Le Dictateur
Le Cirque
Le Gosse
Monsieur Verdoux
L'Opinion Publique
La Revue de Chaplin

Un Roi à New-York
Le Comte de Monte Cristo (1e partie)
Le Comte de Monte Cristo (2e partie)
Passion
Lola Montes
Le coup de Sirocco
Quai des Brumes
Patricia
Mission secrète
Tout est à nous
Le secret des valises noires
Les inconnus de Malte
Le Samouraï
200000 dollars en cavale
Diva
Les Liens de sang
On a tué Kennedy
Le Trou
Manœuvres criminelles d'un Procureur
La ferme de la Terreur
Le Jardinier
On m'appelle Malabar
La carrière d'une femme de chambre
A nous les petites Anglaises
Attention les yeux
Gardez-le pour vous
La femmes aux enchères
Loving you
Les héros meurent jeunes
Deux salopards en enfer
Le commando des damnés
Rafales
Les Jardins du Diable
Satan's School
Mondo Cannible
Une Vierge chez les Morts-Vivants
Monclar, rendez-vous de l'horreur
Angoisse sur la ligne
Les Amants du Capricorne
La Ballade du Soldat
Le Colosse de Hong-Kong
Jungle 2000
Aveux spontanés
Le Gladiateur Magnifique
Feu à Maracaïbo
Dar Robinson
Les enfants du Diable
Le Serpent de la Mort
La Cavale
Le Risque de vivre
L'Empreinte des Géants
La Folle Cavale
L'Aventure de la Vie
La Main Noire de Shantung
L'Araignée d'Eau
Rue Haute
Le Jardinier d'Argenteuil
4 Etranges Cavaliers
Le Comte de Monte Cristo (3e partie)
Le Comte de Monte Cristo (4e partie)

99F

ENFANTS

Opération Chocolat
King Kong c. Godzilla
Rémy (N° 1 à 6)
Les Maîtres du Temps
Spectreman Satan arrive
Spectreman Terreur dans la ville nouvelle
Légendes du monde entier (N° 1)
Aventure dans le delta du Danube
La Bourrasque
Plume d'Elan N° 1
Plume d'Elan N° 2
Plume d'Elan N° 3
Mystérieuse Planète
Candy, Candy
Goldorak "les aigles de l'espace"
Albator
Starzinger "les Chevaliers de l'Espace"
Genki
Super Duke
Dracula
Uki "le combat des Shoguns"
Le Roi Arthur
La Petite Sirène
Rolling Star
Danguard
Fulgutoz
Gordian et la Panthère Noire
Shirley
On m'appelle King

WESTERN

La Vengence est un plat qui se mange froid
Dans la poussière du soleil
Les trois épées de Zorro
Billy the Kid
Pardon je tue
Mon nom est Pecos
Frères de sang
Pour un whisky de plus
Avec Django la mort est là
Django le Proscrit
Le Trésor de Pancho Vila
Le colt était son dieu
Les Apaches
Les pillards du Kansas
Planque-toi minable Trinita arrive
Le triomphe d'un homme nommé Cheval

X

Draculax
Dallax
Jamais plus encore
Colombox
CVX N°1 Spécial lesbiennes
CVX N°2 Spécial lesbiennes
CVX N°3 Exotique et anal
CVX N°4 Exotique et anal
CVX N°5 Exotique et gros seins
CVX N°6 Spécial lesbiennes
CVX N°7 Spécial anal
CVX N°8 Exotique et anal
CVX N°9 Spécial lesbiennes
CVX N°10 Spécial anal
Désir au bout du chemin
Jeunes filles
Dallax en Bavière

Golden Blonde
Fruit défendu
Nuit d'amour
Docteur Love
Perversion très cochonne
J'ai pas de culotte
Coupes-toi les ongles et passe-moi le beurre
L'Œil et fantasmes
Les Pornocrates
Cuisses entr'ouvertes
Viens je suis chaude
Nymphomanes en détresse
Chattes perverses
La chair en folie
Orgies à trois
Carroussel de l'amour
Sexations
Folies sexuelles
Les déchirées
Gaëlle Malou et Virginie
Nymphomanes d'un autre monde
Fantasmes sur l'autoroute
Dur à avaler
Une vraie salope
Sodomie avec jeunes vierges
Après minuit
Fantaisies sexuelles
Encore et encore
Les aventures d'une hotesse de l'air
De gré ou de force
Riches et garces
La Bourgeoise en délire
Les vicieuses petites Anglaises
L'Affamée du plaisir
Partouzes perverses
Erotico Blues
Débordements pervers
Vices et perversions
Par devant par derrière
Indécences
Partouzes perverses Alcove
Eva et l'amour
Sex sauvage
Apothéose porno
Introduction à la hussarde
Cuissardes
Bachelières en chaleur
Fantasmes
Maryline
Fais moi tout
Chloe l'obsédée sexuelle
Erotiques passions
Jouis par derrière
Rage porno
Jouissances profondes
Couple pour partouzes
Masochiste et sadique
Le professeur en vacances
Le cirque de l'amour
La chair à vendre
Epouses infidèles
La maîtresse du curé
Eternel triangle
Rendez-vous à trois
La reine africaine

Les millionaires du sexe
Tout fait jouir Barbara

179F DIVERS

Pétrol Pétrol
Viens chez moi
Bête mais discipliné
Les Fous du Stade
Course à l'échalote
Les Bidasses s'en vont en guerre
La Zizanie
La soupe aux choux
L'avare
l'Animal
La moutarde me monte au nez
L'amant de Lady Chatterley
Bar du téléphone
Aguire ou la colère de Dieu
César et Rosalie
Un éléphant ça trompe
Qu'est-ce-qui fait courir David
Vincent, François, Paul et les autres
La guerre du feu
La femme tatouée
Le maudit
Sale réveur
Reporter
Trocadéro bleu citron
L'idiot
Que la fête commence
Le Chatiment
L'équipage
Guerre de Russie
Pistolets pour un massacre
Cout d'état
Les Orphelins
Brigade anti gangster
Diamants de sang
Les pirates du XXe siècle
La neige en sang
Ne me laisse pas seul papa
La prof donne des leçons particulières
Horizon les honneurs de la guerre
Belle emmerdeuse
La débandade
Ator
Mort au Chili
Blocus
Dernière mission
A tombeau ouvert
Dossier N° 7
Simba
Si ce n'est toi c'est donc ton frère
Nimitz retour vers l'enfer
Pour une poignée de salopards
La montagne du D. Cannibale
Mort au large
Horrible invasion
Homme Puma
Alligator
Super express 109
Nom de code Jaguar
Les hommes ne pensent qu'à çà
L'autre enfer
S.A.R.L.

Pour Pâques ou la Trinita
Prends ta rolls
Les gros malins
Tires pas sur mon collant
Terreur express
Roller Boy
Le fauve est laché
Bandit aux yeux bleus
Nico l'arnaqueur
Requins du dessert
Joyeux Lurons
Flics de choc
Robinson et le triporteur
Légitime défense
Mort amoureuse
359e section
Pour un dollar d'amour
Alerte au 36/80
Fernand cow-boy
Adios California
SOS Concorde
Chambre 17
La grande bataille
Les évadés de l'espace
Le survivant
Tueur de monstre
La passage
La guerre de Troie
Sunburn
Horrible carnage
Et Sabata les tua tous
Lady Ice
La chute de Berlin
Apocalypse dernière guerre
Aventures à Beyrouth
Patrouille dans le Pacifique
Griffe pour griffe
Le flingueur
Les marines attaquent à Okinawa
Commando du Pacifique
Le monstre attaque
Les casseurs
Pimball
Harlequin
Le chien
Le troisième œil
Ruby
Fu Manchu
Compagnons de la gloire
Messaline Impératrice
L'été indien
Le front de l'Est
Soleil blanc
Chaudron de sang
Les internes de Kampili
California stop
Le boss à Hiroshima
Tu mourras dans ton cercueil
Cannibal Ferox
Maison près du cimetière
Caroline chérie
Les Mille et une Nuits
Homme du Névada
Calibre Magnum
Femmes du monde

Tamango
Attaque force 2
Caprices de Caroline
Le fils de Caroline
Le pont
L'Amérique à nu
Jeux daneureux
Dimanche noir
Le kid en kimono
Cigalon
L'Héritage de la violence
Le truqueur
Kamikaze X 27
Les 4 zizis dans la marine
Les cosaques passent à l'attaque
La vengeance de Spartacus
La mer en flammes
Opération Kamikaze
L'épée du Cid
Qui j'ose aimer
Formule 1
Les hommes San Carlos
Le triomphe de Robin des Bois
L'accident 2
Les envahisseurs de l'espace 2
Le Micheton
La privée
Le temps de la mort
La fugitive
Le démon de guerre
L'erreur
Opération mercenaire
Rapt
Le destructeur
Cauchemar
357 Magnum
Frankenstein 2000
Vengeance
La mort lente
Le venin
L'intercepteur
Maciste l'invincible
Derniers jours Herculanum
La vengeance du masque de fer
Mac Enroe story
Meurtre dans la piscine
Meurtre dans l'Orient Express
Scalp
Le choc des planetes
La chasse au trésor
Premier voyage
Tout va bien
Maîtresse de la nuit
Cléopatre reine pour César
Le crime parfait
L'exécution
Mort à l'écoute
Jeux d'enfer
Le cercle
La planque
Le play-boys
La traque
Amazones de la luxure
Les démons
Les possédés du diable

GENERAL

10, bd de Strasbourg
75010 Paris ☎ 42.06.50.50

FILMS NEUFS VHS à la vente

179F

Les vengeurs de la nuit
L'aventurier
Cosmos 2050
L'enfer du feu
Rio Canyon
Accroche toi au magot
L'éxécution
Revanche
Les Tigres de Fer
Service Secret
Capture
Deux places en Enfer
Commando sans Retour
Les Anges de l'Enfer
Houligans
USA Super Gun
La Main Rouge
KGB
Police en jeans
Massacre
Jet Set
La braque
Le guerrier
Loup Garou
Horror
Danger de mort
Est-ce bien raisonnable
Cocktail Molotov
Sauve qui peut la vie
Le mors aux dents
Remparts d'argile
Soliman le magnifique
Le choc
Garingo
Le monstre des planètes secrètes
Dos au mur
Famille Fenouillard
Retour de Surcouf
Revanche d'Ivanohé
Le Cheik rouge
Hong-Kong appelle dragon noir
Ulysse contre Hercule
Les 7 Gladiateurs rebelles
Quand les jaunes boient rouge
Le trésor de Malaisie
L'éxécuteur attaque l'Empire
Le fils de Taras Boulba
Vanessa
Jacob
Allons enfants
Hercule contre Moloch
Fureur d'Hercule
Blasing Magnum
Vengeance des Sarrazins
Esclave de Carthage
Winitou révolte des apaches

KARATE

Shaoling et les disciples
Lightning of Bruce Lee
Les 7 successeurs de Shaoling
Superman de Karaté
Dernier défi
Les 18 filles de bronze
Kung Fu Kids
Invincible tigresse du Karaté
L'espionne du soleil levant
Opération ceinture noire
Sunsi
Le casseur de tête Chinois
Le titre Shaoling
Bruce Lee n'a pas de rival
Les doigts d'acier qui tuent
L'ange aux poings d'acier
Le dragon de Shanghai
Karateca Erotica
La fureur de Shaoling
La prise secrète du Dragon
Le combat du Tigre
Le combat du Dragon d'Or
Dans les griffes du Faucon
Les Vengeurs
La rage au Dragon Rouge
Terrible Revanche de Shaoling
Le Châtiment des Traitres
Le Tigre aux griffes d'or
Wang Yu fait rougir le Fleuve Jaune
Coup de tonnerre de Shaoling
Duel à mort du Sorcier Chinois
Le justicier de Hong-Kong
Le Sang du Dragon
Ca branle dans les Bambous

WESTERN

Bande J and S
Horde des salopards
Pour quelques Pépites
Vengeurs d'Avé Maria
Django défie Sartana

ENFANTS

Robinson Crusoé
L'île au trésor
Le secret de la planète rouge
Jojo la Gaffe
Les Aventures d'Aladin
La grande famille de Capucine
Le Livre de la Jungle
Petit Cheval bossu
Les Trois Mousquetaires
Cartoon's Show
La Grande Aventure
La Princesse au petit pois
Capucine la petite taupe

X

Positions Danoises
Jeunes jouisseuses
Lolita prête à tout
Sophie petite fille perverse
Jeux de mains
Obsessions sexuelles de Lady Winter
Furia Porno à San Felu
Olinka grande prêtresse de l'amour
Fantasmes africains
Chevaliers de la croupe
Fantasmes d'Isabelle
Sexe interdit
Paris Texa's
Amadeu X
Peau lisse Académi'x
Parole et musique X

199F

Big Guns
Ursula Anti-Gang
La maîtresse Noire
L'Homme de Hong-Kong
Challenge One
Black Samouraï
Lucrèce Borgia
Dalida Idéale
Cannibal Man
Frères de sang
Guetting even
Ghoul
Horizons lointains
La fille de Jack l'Eventreur
L'Ange du Mal
La Smurfette dans les Etoiles
Le lac de Dracula
Le Cri des Ténèbres
Les Aventures du Loup Garou
Les aventuriers du Grand Nord
Les Colts de la Violence
L'étrangleur de Vienne
Lemora
Les envahisseurs de l'Espace
Le Décameron interdit
Le trésor de Malaisie
Les yeux de la Jungle
Le Requin
Maciste contre les cyclopes
Nina
Otages en sursis
Pyromaniac
Super inframan
Superstition
Violent Kill
Maciste contre les Géants
Aldo fait ses classes
Futur kill
Kaos
Le mur
La Java des ombres
Meurtre dans un jardin Anglais
Sept hommes pour Tobrouk
Camp disciplinaire
Les bourreaux meurent aussi
La dernière grenade
Charlie Bravo
Benito Mussolini
Mein Kampf
Les déportées de la section spéciale
Flammes sur l'adriatique
La guerre de Murphy
La mémoire courte
Rumeurs de guerre
Dans l'enfer des hommes
L'enfer des armes
ZPG
Terreur dans le Shangaï express
Crocodile
La quatrième rencontre
Terror tape
Trauma
The mysterians
Terreur sur Londres
Quatre mouches de velour gris
Ben
Psychose phase III
Le massacre des morts vivants
Chair pour Frankenstein
La marque du diable
Apocalypse 2024
Magic
Virus
Les frénétiques
Scared to death
Vengeance
Frissons d'horreur
Reincarnation
Suceurs de sang
Le retour des monstres
Tourist trap
Jack l'Eventreur
Les yeux de cauchemar
L'île d'épouvante
Le loup garou de Washington
Snuff
Macabro
Les sevices de Dracula
Mother's day
Le chat noir
Frayeurs
Au nom de tous les miens
Un beau monstre
Les Vikings attaquent
La bataille de Marathon
Le dernier des Romains
Carthage en flammes
La ruée des Vikings
Les légions de Cléopatre
Sous le signe de Rome
Maciste contre les Mongols
Le siège de Syracuse
Le voleur de Bagdad
Hercule et la reine Lydie
La reine des Amazones
Les amazones
Amazones
La chute de Caligula
L'esclave de Pharaon
Caligula
Les orgie de Caligula
Ordure de flics
La guerre des gangs
Violent Kill
Les aveux les plus doux
L'ombre dun tueur
Les assassins de l'ordre
L'éxécution
Neige
La décade prodigieuse
La cible dans l'œil
Le dernier saut
Le saut de l'ange
L'Horloger de Saint-Paul
La triche
L'Indic
Le bar du téléphone
La femme flic
Stress
Mesrine
Force Bronx
Le Baroudeur
Vivre pour survivre
Tir à vue
Ronde de nuit
Les chiens fous
Penitentiary I
Penitentiary II
Les Egouts du Paradis
Le Ruffian
Légitime violence
Teheran 43 nid d'espion
La main à couper
The executioner
The executioner part. II
Compte à rebours zéro
Le nouveau Boss de la Mafia
Lucky Luciano
Right man
La nuit des assassins
Air Hawk
Une rose noire pour un tueur
Angélique Marquise des Anges
Merveilleuse Angélique
Angélique et le Roy
Indomptable Angélique
Angélique et le Sultan
Sois belle et tais-toi
Le Magnifique
L'Incorrigible
Echappement libre
Un singe en hiver
Ho !
Sissi
Sissi impératrice
Sissi face à son destin
Les jeunes années d'une reine
Le train
Mado
La mort en direct
Max et les Ferrailleurs
Les Choses de la vie
Le Vieux Fusil
Le Mouton Enragé
Les innocents aux mains sales
Le Trio infernal
De la part des copains
Twinky
Le justicier de minuit
Malabar explose à Hong-Kong
La grande bagarre
Trinita voit rouge
Deux loustics en bordée
Trinita, en veux-tu en voilà
Le Corniaud
La Grande Vadrouille
Ah ! les belles Bacchantes
Le Petit Baigneur
Sur un arbre perché
Pouic Pouic
La Traversée de Paris
Le Toubib
Borsalino and co
Soleil Rouge
La Race des Seigneurs
Comme un boomerang
Traitement de choc
Notre histoire
Le choc
Armaguedon
Les Granges Brûlées
Flic story
Les seins de glace
La Tulipe Noire
Deux hommes dans la ville
Roustabout
Paradis Hawaïen
Sous le ciel bleu d'Hawaï
Girls girls girls
Bagarre au King Créole
L'idole d'Acapulco
GI Blues
L'Acrobate
Emile l'Africain
François Premier
La Bonne Etoile
Monsieur Hector
Barnabé
Les Rois du Sport
Don Camillo Monseigneur
Le retour de Don Camillo
La grande bagarre de don Camillo
Don Camillo en Russie
Le petit monde de Don Camillo
Le Gentleman d'Espom
Le cave se rebiffe
Melodie en Sous-Sol
Urgence
Hors la loi
Détective
Le déclic
Cocaïne
Gros Dégueulasse
Le Gaffeur
Tristesse et Beauté
L'été prochain
Divorce à Hollywood
La Nuit Porte Jarretelles
Ca n'arrive qu'à moi
Super Dragon
Combat du Dragon
Garde à vue
Une Parisienne
James Deans Story
Carmen
Jeux érotiques de nuit
Charlots Connection
Sauvage et Beau
Summer city
Disparitions
Rançon
L'Associé
Les Traqués
L'Accident du vol 401
Rue de la violence
Montand International
Matelot 512
Signé Charlotte
Rouge Gorge
Un été d'enfer
Folie sous contrat
Faites sauter la banque
Capitaine Mac Cor
Le Chat
La Revanche du chagrin
La Scoumoune
Diaboliquement Vôtre
Le Gitan
Le Sauvage
Quelque'un derrière la porte
Le Kid
Shogun assassin
La ballade de la mort
La guerre des espions
Scheherazade
Expose me now
Object of desire
Carnal Highways
Exhibition
Vanessa
All Night Long
Chinoiseries
Blue Jeans
Suzanne la douce
Black silk stockings
Baby Cakes
Blondes à croquer
Purely physical
Fais le
F comme femme
Ultra Flesh
Gorge profonde
American sex
Pêche melba
Femmes criminelles
L'enfer des tortures
Café Flesh
Le miroir de Pandora
Titillation
Compétition
Night Dreams
Plus gros que moi tu meurs
Tortionnaires
Sabotage
La vengeance du Zombie
Rodan
Siegfied l'invincible
Commandos
Tireur d'élite
La nuit de la métamorphose
Liberté provisoire
Sexual désire
Shaolin contre Wu Tong
Les 4 forcenés de Shaolin
Le vengeur du Karaté
8 hommes d'or de Shaolin
Les Fils du Dragon Jaune
Man Hunt
Le Manipulateur
Opération casseurs
Assaut sur la ville
Bruce contre attaque
Un Flic sur le toit
Un chien dans 1 jeu de quille
Equateur
Midnight
Little Shot
La Martingale
Les Léopards de la guerre
Les Enragés
Trash
Deadly Game
Le Serpent noir
La République des assassins
Le journal d'une maison de correction
Le Transfuge
Emmanuelle et les Colégiennes
Les Rois du Gag
Papy fait de la résistance
1789
Molière
Les Chiens de chasse
Violence à Manaos
A coups de crosses
Polar
Fleur du vice

WESTERN

L'Ultime Combat
Te Deum
Gun fight
Chikara
Captain Apache
Pancho Vila
Les brutes dans la ville
Le Jugement des flèches
La Charge des Rebelles
L'évadé de Fort Yuma

ENFANTS

Barbe bleue
Le Chat Botté
Mouse Story
Princesse Millenium
Goldorak IV
Métamorphoses
Lassie
Les aventure de Sherlock Holmes
Le sorcier qui rétrécit
Schtroumpfs au pays des Elfes
Shazams
Dark crystal
Les petits monstres magiques
Elmer
20.000 lieues sous les mers
L'aventure fantastique
Starforce
Jack et le Haricot magique
Le petit lord Fauntleroy
La revanche des humanoïdes

GENERAL

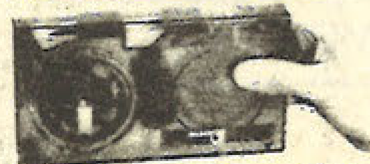
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES VIDEO

ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES

CASSETTES DE NETTOYAGE

4202 ALLSOP 3 BETA — 250F
4206 RECHARGE POUR 4202 — 85F
4200 ALLSOP 3 VHS PRO — 270F
4205 RECHARGE POUR 4200 — 85F
4203 ALLSOP 3 POUR V2000 — 250F



4246 BIB VE 41 BETA produit intégré — 250F
4870 CLEAN UP — 139F
4070 KIT DE NETTOYAGE BIB outils plus produit — 270F



4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 — 60F
4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml. — 95F

TELE AGRANDISSEURS
pour agrandir l'image de votre TV



Code
4152 BEAMSCOPE TS 16 pour TV de 28 à 38 cm — 850F
4153 BEAMSCOPE TS 25 pour TV de 38 à 46 cm — 890F
4154 BEAMSCOPE TS 30 pour TV de 46 à 56 cm — 995F
4155 BEAMSCOPE TS 350 étrier pour TV de 56 à 66 cm — 1995F
4156 BEAMSCOPE TS 351 trépied pour TV de 56 à 66 cm — 2290F
4157 BEAMSCOPE TS 410 trépied pour TV plus de 66 cm — 2695F

COMPLEMENTS OPTIQUES pour CAMERAS

Code
4233 Télé-converter Canon 1,4/46 pour caméras compactes — 1650F
4176 Télé converter Canon 1,4/58 pour toutes caméras — 1850F
4870 Télé-converter Sony VCL1558A toutes caméras et camescopes — 1090F
4065 Wide converter Canon 0,7/58 pour toutes caméras — 1190F
4064 Wide Converter SONY VCL 0758A — 1220F
4187 Ultra Wider Foca série VII avec bague toutes caméras et camescopes — 895F
4234 Doubleur monture C Canon — 790F
4809 Miroir d'angle Foca — 330F

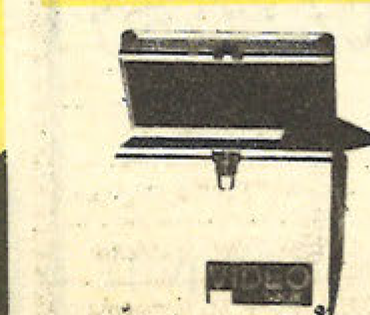
Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 46 à Ø 67.



SACS ET VALISES DE TRANSPORT

SACAR

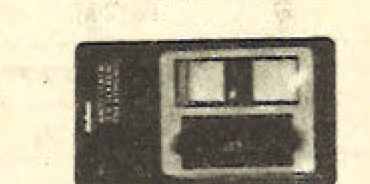
Code
4162 Sac à dos SDV 300x130x300 — 690F
4163 Sac Jumbo Video 490x200x260 — 790F
4164 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 — 950F



4160 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 — 1190F
4161 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x198 — 1290F
4189 Fotima Sac souple pour petit matériel, modèle 1600 — 590F
5102 ITT Housse SB 2865 pour vidéomovie 3865 ou 3875 — 605F

ACCESSOIRES BIB

Code
4078 Colleuse pour K7 video VE9 — 350F
4079 Adhésif de rechange — 40F
4071 Démagnétiseur/Effaceur de K7 VE3 — 395F
4075 Kit entretien écran TV VE15 — 80F
4074 Kit nettoyage objectifs VE13 — 95F
4077 Kit de lettrage pour K7 VE17 — 78F



BATTERIES

Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.

Code

HITACHI

4050 VT BP60E (série 6500) — 690F
4051 VT BP7A (série VT7S) — 690F
VT BP 200 (camescope) — 740F

JVC

4005 PBP1 (série 4100) — 690F
4000 NBP1 (série 2200 et 2650) — 740F
4001 NBP3 (série HRC3 et HRS10) — 640F
4002 NBP4 (série HRC3 et HRS10) — 740F
4003 NBP5 (série GRC1) — 490F
4004 NBP6 (série GRC1 et GRC2) — 576F
4843 NBP7 (série GRC2) — 690F
4069 NBP8 (série GRC2) — 740F
4004 ITT PB2865 (vidéomovie 3865/3875) — 576F
4237 THOMSON BP7 (série VP15 et VP25) — 640F
4076 SONY NP22 (pour CC.DV8) — 295F

Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir
4230 Modèle 5A — 2890F
4231 Modèle 7A — 3850F
4232 Modèle 10A — 4590F

Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.

Cordon adaptation de 235 à 380F

PIEDS

Code
4067 POSSO PX36V pour caméras légères haut. 1,5m, tête souple et crémaillère — 690F
4026 JVC SX 621 pour caméra jusqu'à 5kg, haut. 1,65, tête souple et crémaillère — F
4194 DOLLY pour 621 DL7 — 890F
4191 Caddy roulettes VELBON PV2 — 1290F

ACCESSOIRES
spécifiques des marques

HITACHI

4056 Housse VKC 2000 — 850F
4894 Housse VT7S — 850F
4053 Alimentation chargeur VTBA7 — 1350F
4052 Connecteur batterie VTBH7 pour (4053) — 85F
4893 Télécommande VRM7/VT7 — 430F
4055 Cordon allume-cigare — 260F

JVC

4014 Cordon VC430 2,5 (GX78) — 495F
4013 Cordon VC433 (GXN70 sur Beta) — 490F
4040 VC434 02 (toutes caméras VHS sur Béta sauf GZS3) — 495F
4844 Alimentation chargeur AAV2 pour GRC1 et GRC2) — 1200F
4008 Alimentation ACP3 (HRC3 et HRS10) — 840F
4006 Chargeur BBP3 (HRC3 et HRS10) — 1540F
4009 Cordon allume-cigare APP1 (vidéomovie) — 590F
4010 Cordon allume-cigare APP3 (HRC3 et HRS10) — 350F
4011 Cordon allume-cigare APP4 (2650) — 380F
4027 Alimentation caméra sur scope salon CAP25 — 1190F
4018 Housse CBP45 pour GZS3 et GZS5 — 450F
4090 Housse CB5010 (HRS10) — 780F
4028 Générateur de titres CGP50S (GZS3 et Vidéomovie) — 1350F
4029 Générateur de titre CGP7 (GXN4 et GXN7) — 2200F
4020 Housse CBC7 (GXN4 - GXN7) — 490F
4043 Cordon GXN7 — 350F
4042 Cordon GZS3 — 350F
4017 Adaptateur cassette CP3 — 660F
4849 Passe-diapositives DPC70 (GXN70) — 1190F
4031 Bagues d'adaptation photo sur GXN7 préciser marque objectif photo — 640F

4024 Micro sup. MZ320 (mono) — 690F
4025 Micro sup. M212A (stéréo) — 990F
4885 Boitier PIBD7 pour brancher tout appareil vidéo sur péritel, (fiches séparées BNC et DIN) — 260F
4044 Boitier SWC73 pour Canal + et TV éteint sur scopes JVC, nouvelle génération (HRD140) — 870F

TELECOMMANDES

4037 RMC 75 (GXN70) — 170F
4038 RMP1 (Vidéomovie) — 120F
4035 RMP10 (HRS10) — 350F

4046 RMP2200 — 290F
4255 RMP3 (HRC3) — 210F
4036 RMP4 (GZS3 et 5) — 230F
4256 RMP53 (BR6400) — 1350F
RMP54 (BR6400 infrarouge) — 1590F
4045 RMP3330 — 120F
4021 Sangles pour GXN7 (SSC7) — 230F
4030 Livre transfert S8 ou diapo TAC300 — 690F
4023 Support micro TL37 — 150F
4047 Ecouteur TP1 — 95F
4057 Epaulière VAC70 pour GXN70 — 210F
4019 Valise CBC70 pour GXN70 — 850F
4012 Cordon copie d'après Vidéomovie, universel VCP1 — 270F
4846 Cordon copie d'après Vidéomovie, Peritel VCPP — 240F
4847 Cordon copie d'après Vidéomovie, Portable VCV810 — 200F
4845 Cordon copie d'après Vidéomovie, rallonge VCP2 — 240F
4831 Cordon adaptation boitier SWC73 VC15P (Péri/Péri) — 329F
4015 Adaptateur VCP147 (TU26 ou AAP26 sur 2200) — 450F
4016 Adaptateur VCP714 (TU22 ou AAP22 sur 2650) — 450F
4022 Ceinture WKP3 (HRC3) — 490F

SONY

4876 AC P85 Alimentation CCDV8 — 980F
4869 AC V8 Alim./transcodeur Pal/Secam — 3500F
4877 Cordon allume-cigare DCP85 — 330F
Raccord DCP85 — 80F
4878 Table de montage RME100V — 1750F
4868 Raccord RME 100 Beta — 260F
4884 Raccord RME 100 VHS — 260F
4879 Crosse VCT 80 — 330F
4880 Télécommande RM84 — 570F
4882 Micro zoom ECMZ200 — 920F
4874 Housse arrière CCDV8 LCV85 — 470F
4873 LCV 805 Valise CCDV8 — 1220F
4875 LCV 8501 sacoche CCDV8 — 750F
4881 Cordon Peritel pour CCDV8 VMC2104 — 295F
4891 Kit Filtres Ø52 pour CCDV8 — 250F
4165 Valise LC370 (HVC 4000 + SLF1) — 1350F

PANASONIC

4061 Alimentation NVB13 — 1190F
4060 Batterie CS2012 — 690F
4062 Allume cigare NVC 12 — 270F

CORDONS SPECIALISES

4270 Adaptateur DIN fem. 2 RCA male — 35F
4104 Adaptateur métallique vidéo (BNC - RCA - PL) préciser conversion — 45F
4170 Raccord 3,5 fem. - 6,35 male — 25F
4168 Raccord 6,35 - Din 5BR casque Telefunken — 59F
4261 Raccord double jack 3,5 — 49F
4260 Raccord double jack 6,35 — 59F
4258 Raccord double Din 5BR — 59F
4167 Cordon 1 paire RCA — 45F
4851 Cordon secteur K7 — 25F
4116 Cordon vidéo 1,50m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 85F
4274 Cordon vidéo 5m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 120F
4105 Cordon vidéo 10m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 250F
4102 Rallonge caméra 10m — 450F
4103 Rallonge caméra 20m — 590F
4115 Rallonge Péritel 3m — 450F
4273 Rallonge Péritel 5m — 550F
4084 Kit Péritel universel — 219F
4085 Kit copie universel — 189F
4096 Cordon Péritel/Péritel droit — 120F
4097 Cordon Péritel/Péritel croisé — 120F
4842 Cordon Péritel/Péritel stéréo — 350F
4095 Kit Péritel universel stéréo — 330F
Kit copie universel stéréo — 295F
4098 Kit Péritel 3m — 450F
4099 Kit Péritel 10m — 590F
4841 Cordon Péritel 4 RCA (Akai, Hitachi, C+) — 149F
4094 Cordon Péritel 7 BR Telefunken — 330F
4092 Cordon Péritel 6 BR Telefunken — 330F
4093 Cordon Péritel 6 BR spécial enregistrement — 490F
4091 Kit copie 7BR Telefunken — 330F
4090 Kit copie 6BR Telefunken — 330F
4106 Cordon EIAJ-EIAJ 8BR — 350F
4108 Cordon EIAJ-Péritel — 350F
4107 Cordon EIAJ-Universel — 350F
4888 Cordon EIAJ-EIAJ 10m — 590F
4100 Cordon d'origine 8BR-10BR (GX 88) — 350F
4101 Cordon d'origine 12BR-10BR (S100) — 390F
4114 Cordon allume-cigare 4BR (1re génération) — 235F
4113 Cordon allume-cigare 8BR (série 2200 JVC) — 235F
4068 Adaptateur cordon caméra Beta sur VHS CMA1010 — 590F
4040 Adaptateur cordon caméra VHS sur Beta VC43402 — 495F

BRANCHEMENTS POUR CANAL+

4086 Cordon standard universel CP20 — 149F
4121 Cordon standard Péritel CP10 — 149F
4123 Cordon V2000 5BR-6BR CP30 — 149F
4124 Cordon Telefunken 7BR CP40 — 149F
4089 MTC+ cordon spécial scope compatible type JVC 455 — 450F
4119 MT3P cordon spécial scope compatible type JVC 140 — 450F
4059 AC+ boitier spécial scope compatible type Akai, Hitachi — 380F
4058 AC 100 cordon complément AC+ pour JVC, Thomson, etc — 70F

BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE AMPLIS CORRECTEURS

4081 Kit copie ampli ITC A2V — 695F
4082 Kit Péritel Ampli ITC A3V — 695F
4048 Ampli vidéo correcteur (gain, contours) ACV108 — 695F
5500 Processeur VISIODATA AVX10 (12 sorties) (correcteur gain, contours, synchro) — 5490F
SHOWTIME 7005 ampli correcteur pro (gain, synchro, contours, indicateurs de niveau) — 9400F
4281 Transcodeur CGV PS100 Pal/Secam — 1650F
4251 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam pour recevoir émissions Pal sur TV Secam — 1590F
Transcodeur CGV SP10 Secam/Pal — 1790F

INTERFACES CGV

4253 PHS 60 2S Péritel RVB/Secam UHF et composite — 790F
4254 PVP 80 Pal composite/Péritel RVB — 795F
4241 VAL 100 Composite Secam/Secam UHF France — 590F
4892 VAL 100 Export, le même mais sortie Secam K' ou BG — 690F
4080 Périmatique 3000 3 entrées Péritel/1 sortie Péritel — 795F
4110 RS80 BVI01 2 entrées Péritel/1.sortie Péritel 21BR — 950F
4272 RS80 BVI03 2 entrées Péritel simplifiées Vidéo-Info — 590F
4111 RS80 BVI02 4 entrées Péritel 1 sortie Péritel 21BR avec système de copie entre 2 entrées — 1850F
4236 3M Péricom 1000, 7 entrées dont 2 vidéo sur 1 sortie — 1850F
4088 Péri 1000, 2 entrées Péritel, 1 Canal+, 1 scope + copie — 350F

ANTENNES et ACCESSOIRES ANTENNES

4259 Antenne intérieure téléscopique Zehnder — 85F
4127 Antenne intérieure amplifiée Golden Technica 32dB — 450F
4133 Antenne de toit VHF Canal+, 3 éléments — 140F
4134 Antenne de toit VHF Canal+, 7 éléments — 280F
4135 Antenne de toit VHF Canal+, 10 éléments — 350F
4130 Antenne de toit UHF Lambda 3 éléments — 350F
4131 Antenne de toit UHF Lambda 9 éléments — 490F
4132 Antenne de toit UHF Yagi 22 éléments — 490F
4140 Coupleur VHF/UHF — 75F
4141 Séparateur VHF/UHF — 110F
4137 Répartiteur 3 directions — 90F
4136 Répartiteur 2 directions — 110F
4841 Péritel - 4 RCA pour Hitachi, Akai, Mitsubishi — 149F
4250 Boitier CGV Canal+ (pour TV sans Péritel) — 1390F
4138 Préampli 35dB — 590F
4139 Alimentation pour préampli — 250F
Atténuateur 6, 10, 20dB (4145 - 4146 - 4147) — 19F
4148 Atténuateur variable 0-20dB — 295F
4143 Té antenne

ECLAIRAGE ET TRANSFERTS DIAPO ou S8/VIDEO

4180 Torche 1000W KAISER 3001 ventilée — 590F
4240 Torche 2000W REFLECTO 2011 ventilée 4 volets — 995F
4257 Lampe GX 635, 220V, 1000W — 90F
4181 Pied de torche KAISER NANO — 490F
Transfert livre optique JVC TAC300 — 690F
4182 Transfert Raynox RV1000 — 1650F

DIVERS

4172 Alimentation 220V 3-6-9-12V 300 mA — 100F
4173 Alimentation 220V 3-6-9-12V 500 mA — 115F
4886 Alimentation 220V 3-6-9-12V 1A — 295F
4066 Cassette alarme VHS — 290F
4889 Démagnétiseur de têtes vidéo et audio DEM1 — 190F
Feuillets DECADRY or pour titrer cassettes la feuille — 9F

pour magnétoscope salon — 99F
4210 Rembobineuse KONTAKT VHS double sens — 590F
4860 Rembobineuse KONTAKT BETA double sens — 590F
4930 Meuble bibliothèque 100 cassettes — 495F
4243 Meuble à 3 tiroirs VIDEO 30 (30 cassettes) — 550F

MATERIEL VIDEO

CAMERAS

Code

JVC

5038 GXN4S Newvicon 1/2" 10 lux, manuelle — 7400F
5039 GXN7S Newvicon 1/2" 7 lux, autofocus — 8990F
5040 GXN70S Newvicon 2/3" 10 lux autofocus,, générateur de titres, zoom 8,5x — 11500F

CAMESCOPES

Code
5029 JVC GRC2S autofocus, K7 30mn Secam, en valise — 16480F
5204 ITT 3875 AF, mêmes caractéristiques sauf valise — 14900F
5205 HITACHI VHS MOVIE, Secam, 4 heures d'enregistrement, en valise avec accessoires — 18600F
5203 SONY CCDV8 AF, 8mm, Pal, avec accessoires et transcodeur — 17400F
5024 SONY CCDM8 EK "HANDYCAM" caméscope de poche — 9980F
5100 PIONNEER VEM 800, caractéristiques identiques à Sony CCDV8 AF sauf transcodeur — 15600F

MAGNETOSCOPES PORTABLES

Code
5032 5032 JVC HRS 10S, portable compact Secam, 2,2kg — 7950F
5034 JVC TVS 10S, tuner pour HRS 10S — 2900F
5033 HRS 10E, Pal/Secam avec tuner L + BG — 13950F

MAGNETOSCOPES SALON

Code
5516 HITACHI VT 64S, Secam, prog. 4 émissions/14 jours — 6290F
5515 HITACHI VT 86EL, Pal/Secam, Hifi, 4 prog./14 jours, 2 vitesses — 9990F
5400 ITT VR 3916S, Secam, 1 prog./14 jours, télécommande I.R. — 5395F
5049 JVC HRD 142S, Secam, 1 prog./1 semaine, télécommande IR — 5650F
5053 JVC HRD 152S, Secam 4 prog./14 jours, télécommande IR — 6290F
5051 JVC HRD 250S, Secam, 4 prog./14 jours, 4 têtes, télécommande I.R. — 7490F
5056 JVC HRD 455S, Secam, 4 prog./14 jours, stéréo, bi-vitesse — 8490F
5059 JVC HRD 566S, hifi stéréo, 4 prog./14 jours — 7990F
5055 JVC HRD 157 MS, multistandard Pal/Secam/NTSC — 8500F
5502 Lecteur MAGSTONE VP 1500, Pal/Secam, recherche visuelle — 2995F
Lecteur prof. JVC BP 5300 TR, tristandard — 21750F
5065 Enregistreur/lecteur prof. JVC BR 6400 TR tristandard — 25200F

Magnétoscope prof. HIFI JVC BR 7000S, secam, possibilité de doublage HIFI avec télécommande en option — 23600F
Magnétoscope professionnel PANASONIC NV8500 Pal/Secam — 46500F
Table de montage A500, pour 2 NV 8500 Pal/Secam — 19900F

TELEVISEURS

Code
5703 ITT 3125 F, Pal/Secam européen, 37 cm — 3790F
5506 ITT 3536 F, Pal/Secam européen, 64 cm, coins carres, 99 canaux — 5661F
5711 ITT 3725 F, Pal/Secam européen, 67 cm, stéréo, 30 canaux — 5122F
5016 PIONNEER SV 2801, Pal/Secam, 70 cm, coins carrés, stéréo, noir — 8290F
PIONNEER AMPLITUDE 70 meuble avec TV Pal/Secam, 70 cm, stéréo et 2 enceintes HIFI — 11400F
5608 PIONNEER AMPLITUDE 55 meuble avec TV Pal/Secam 56 cm, stéréo, 2 enceintes HIFI — 9500F
5000 SONY KV 1412F 36 cm, Trinitron, Secam — 3850F
5001 SONY KV 1882F 44 cm, Trinitron, Secam — 4680F
5605 SONY KV 2092FE 51 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5890F
5005 SONY KV 2215FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5990F
5009 SONY KV 2230FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP — 7250F
5002 SONY KV 2730FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP — 7875F
5607 SONY KV 2762FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, mono — 6690F
5020 SONY KV 2764FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, monobloc — 7950F
5003 SONY KV 2252F Profeelstar stéréo, Secam, 56 cm, lecture Pal — 6477F
5609 SONY KV2252FE Profeelstar, stéréo, Pal/Secam, 56 cm — 7950F
5011 Enceintes pour 2230, SS 2232 la paire — 640F
5004 Enceintes pour 2730, SS 2732 la paire — 790F
5010 Moniteur PROFEEL KX 20 PS1 sans HP, tristandard — 6350F
5012 Moniteur PROFEEL KX 27 PS1 sans HP, tristandard — 9900F
Tuner VTX 100 M tristandard — 4900F
5017 Enceintes pour KX 20, la paire — 615F
5016 Enceintes pour KX 27, la paire — 890F
5013 Meuble pour système PROFEEL KX 20, SU 160 — 1690F
5014 Meuble pour système PROFEEL KX 27, SU 170 — 1790F

Lecteur JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes. Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous rêvé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécéssaire.

Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

TARIF GENERAL LECTEUR JASMIN AM 5D

1799F

A CREDIT CETELEM : **299F** au comptant
6 mensualités de **268,60F** - TEG : 18,24 %
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1 avec alimentation et interface

1995F

A crédit Cetelem : **395F** au comptant
+ 6 mensualités de **286,30F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur

1590F

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL
10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**
2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 50 F par commande, quel que soit le montant de la commande.
3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de
b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**
c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.
Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ☐

NOM Prénom
N° Rue
Code postal
Ville

PRÉSENT A AMSTRAD EXPO du 22 au 24 novembre 1986 LA VILLETTE

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE,**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)
N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE
+ FORFAIT DE PORT
TOTAL A REGLER

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob[illegible] - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El[illegible] Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

COMMENT OBTENIR NOS TARIFS CONFIDENTIELS "COLLECTIVITÉ" ET ADHERER A GENERAL ?

Téléphonez à Mr COLLIN ou à ses adjoints, Mrs TREILLET, SOICHEZ et LE POULL, au
(1) 42.06.50.50
ou écrivez à :
GENERAL
Département Collectivité
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS

COMMENT UNE COLLECTIVITE REÇOIT SA COMMANDE ?

Nous livrons directement le Comité d'Entreprise ou l'Association sous 24 heures dans la région parisienne et sous trois jours en moyenne pour la province. A titre individuel, le membre d'une collectivité peut également venir enlever son achat à notre magasin, 10, bd de Strasbourg, Paris-10e.

PROCEDURE D'URGENCE

si vous souhaitez commander aujourdh'hui et que vous n'êtes pas encore adhérent :

Téléphonez à M. COLLIN. Vous recevrez votre carte d'adhérent en même temps que votre commande.

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M .... Tél. prof. ....
désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) ....
.... des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

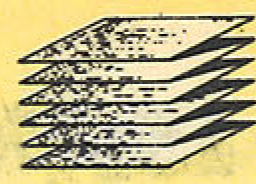
Signature

RUNNER

Vous êtes dans la peau d'un RUNNER, (fuyard) et vous vous trouvez transporté dans une bien étrange construction (en trois tableaux), gorgée de trésors qu'il n'y a plus qu'à ramasser... Mais les maîtres des lieux ne le voient pas de cet œil et ils comptent bien vous en empêcher. Néanmoins, Mère nature vous a doté du pouvoir de passe-muraille. Vous pouvez en abuser afin de leur échapper. Utilisation du joystick ou du clavier et "must" suprême : possibilité de créer vos propres tableaux de jeu en plus de ceux déjà existants.

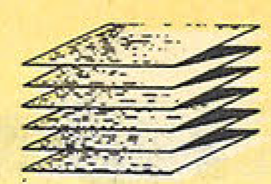
O. Riche

```
10 KEY 139,"paper 0:pen 1:ink 1,24:  [5121]
mode 2:speed key 20,3:list"
20 SPEED KEY 1,1                     [1279]
30 INK 0,1:INK 1,15:INK 2,0:INK 3,6  [2283]
40 MODE 1                            [506]
50 SYMBOL AFTER 142                  [1442]
60 SYMBOL 143,255,129,129,129,129,1  [2591]
29,129,255
70 SYMBOL 238,0,144,66,8,82,4,82,8   [2106]
80 SYMBOL 240,0,12,12,16,24,16,104,  [1475]
4
90 SYMBOL 241,8,12,16,24,16,24,104,  [2199]
8
100 SYMBOL 242,66,90,60,24,24,24,36  [2473]
,36
110 SYMBOL 243,0,48,48,8,24,8,22,32  [1929]
120 SYMBOL 244,16,48,8,24,8,24,22,1  [1701]
6
130 SYMBOL 245,90,90,60,24,24,24,36  [1864]
,36
140 SYMBOL 250,0                     [1046]
150 SYMBOL 251,255,8,255,64,255,2,2  [1877]
,255
160 SYMBOL 252,0,0,0,0,0,0,255,255   [1614]
170 SYMBOL 253,129,129,129,255,129,  [2012]
129,129,255
180 SYMBOL 254,0,0,0,0,24,60,36,60   [1410]
190 c$(0)=CHR$(240)                  [826]
200 c$(1)=CHR$(242)                  [592]
210 c$(2)=CHR$(243)                  [1050]
220 m$(0)=CHR$(244)                  [693]
230 m$(1)=CHR$(245)                  [511]
240 m$(2)=CHR$(241)                  [490]
250 GOSUB 1850                       [849]
260 x=20:y=18:mx(0)=35:my(0)=22:mx(  [6583]
1)=5:my(1)=22:nx=20:ny=18:nmx(0)=35
:nmy(0)=22:nmx(1)=5:nmy(1)=22:dex=5
:dey=9
270 vie=5:tb=1:tt=14:md(0)=-1:md(1)  [3343]
=1
280 '                                [117]
290 IF dem=1 THEN DIM tb(40,25):GOS  [1754]
UB 2260
300 GOSUB 950                        [830]
310 PEN 2:PAPER 0:LOCATE 1,1:PRINT"  [7174]
score  :";sc:LOCATE 1,2:PRINT"vie
  :";vie:LOCATE 1,25:PRINT"tableau:
";tb
320 '                                [117]
330 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT c$(i)     [1468]
340 IF (tb(x,y+1)=0 OR tb(x,y+1)=4   [9653]
OR tb(x,y+1)=2) AND tb(x,y-1)<>2 AN
D tb(x,y)<>3 THEN GOSUB 610:i=1:y=y
+1:IF tb(x,y)=4 THEN GOSUB 880:SOUN
D 1,200,1,7:GOTO 330 ELSE SOUND 1,2
00,1,7:GOTO 330
350 IF ev<1 THEN GOSUB 500:ev=ev+1   [1939]
ELSE ev=0
360 '                                [117]
370 IF tb(x,y)=4 THEN GOSUB 880      [1604]
380 IF fi=1 AND y=3 THEN 930         [894]
390 IF INKEY$="" THEN 480            [864]
400 IF INKEY(60)=0 THEN LOCATE x,y:  [2982]
PRINT" ":GOTO 900
410 IF INKEY(60)=128 THEN 930        [987]
420 IF (JOY(0)=4 OR INKEY(8)=0) AND  [5239]
 tb(x-1,y)<>1 THEN i=2:GOSUB 610:IF
 x>3 THEN x=x-1:GOSUB 660:GOSUB 690
430 IF (JOY(0)=8 OR INKEY(1)=0) AND  [6303]
 tb(x+1,y)<>1 THEN i=0:GOSUB 610:IF
```



```
 x<38 THEN x=x+1:GOSUB 660:GOSUB 69
0
440 IF (JOY(0)=2 OR INKEY(2)=0) AND [3427]
 tb(x,y+1)<>1 THEN GOSUB 610:i=1:IF
 y<24 THEN y=y+1:GOSUB 690
450 IF (JOY(0)=1 OR INKEY(0)=0) AND [4779]
 tb(x,y)=3 THEN GOSUB 610:i=1:IF y>
1 THEN y=y-1:GOSUB 690
460 IF (JOY(0)=6 OR INKEY(10)=0) AN [14158]
D tb(x-1,y+1)=1 THEN i=2:GOSUB 660:
LOCATE x-1,y+1:PEN 1:PRINT CHR$(238
):PEN 2:FOR s=7 TO 1 STEP -1:SOUND
1,0,5,s,0,0,5:NEXT s:tb(x-1,y+1)=0:
LOCATE x-1,y+1:PRINT" ":tx(j)=x-1:t
y(j)=y+1:t(j)=TIME:j=j+1:IF j>9 THE
N j=0
470 IF (JOY(0)=10 OR INKEY(11)=0) A [12640]
ND tb(x+1,y+1)=1 THEN i=0:GOSUB 660
:LOCATE x+1,y+1:PEN 1:PRINT CHR$(23
8):PEN 2:FOR s=7 TO 1 STEP -1:SOUND
 1,0,5,s,0,0,5:NEXT s:tb(x+1,y+1)=0
:LOCATE x+1,y+1:PRINT" ":tx(j)=x+1:
ty(j)=y+1:t(j)=TIME:j=j+1:IF j>9 TH
EN j=0
480 IF tx(u)<>0 AND TIME-t(u)>600 T [5858]
HEN DI:GOSUB 720:tx(u)=0:ty(u)=0:t(
u)=0:u=u+1:IF u>9 THEN u=0
490 GOTO 330                        [506]
500 IF tb(mx(q),my(q))=1 THEN sc=sc [7693]
+10:LOCATE 9,1:PRINT sc:FOR s=10 TO
 50:SOUND 1,s,2,7-(s/10):NEXT s:mx(
q)=INT((RND*30)+4):my(q)=4
510 IF (tb(mx(0),my(0)+1)=0 OR tb(m [11255]
x(0),my(0)+1)=4 OR tb(mx(0),my(0)+1
)=2) AND tb(mx(0),my(0)-1)<>2 AND t
b(mx(0),my(0))<>3 THEN GOSUB 750:my
(0)=my(0)+1:i1(0)=1:GOSUB 780:GOSUB
 690:GOTO 500
520 IF (tb(mx(1),my(1)+1)=0 OR tb(m [12903]
x(1),my(1)+1)=4 OR tb(mx(1),my(1)+1
)=2) AND tb(mx(1),my(1)-1)<>2 AND t
b(mx(1),my(1))<>3 THEN GOSUB 790:my
(1)=my(1)+1:i1(1)=1:GOSUB 820:GOSUB
 690:GOTO 500
530 IF my(q)>y AND tb(mx(q),my(q))= [5591]
3 THEN GOSUB 830:my(q)=my(q)-1:i1(q
)=1:GOSUB 860:GOSUB 690:GOTO 590
540 IF my(q)<y AND tb(mx(q),my(q)+1 [6199]
)<>1 THEN GOSUB 830:my(q)=my(q)+1:i
1(q)=1:GOSUB 860:GOSUB 690:GOTO 590
550 IF tb(mx(q)-1,my(q))=1 THEN md( [2905]
q)=1:i1(q)=0:GOTO 580
560 IF tb(mx(q)+1,my(q))=1 THEN md( [1373]
q)=-1:i1(q)=2:GOTO 580
570 IF my(q)=y THEN md(q)=SGN(x-mx( [2345]
q))
580 IF tb(mx(q)+md(q),my(q))=1 THEN [9734]
 590 ELSE GOSUB 830:mx(q)=mx(q)+md(
q):i1(q)=1+md(q):IF tb(mx(q),my(q)-
1)=2 THEN i1(q)=1:GOSUB 860:GOSUB 6
90 ELSE GOSUB 860:GOSUB 690
590 IF q1<2 THEN q=0:q1=q1+1 ELSE q [2994]
=1:q1=0
600 RETURN                          [555]
610 PAPER 0:PEN 2                   [964]
620 IF tb(x,y)=1 THEN PAPER 1:PEN 2 [1149]
630 IF tb(x,y)=4 THEN PEN 3         [1249]
640 LOCATE x,y:PRINT CHR$(tb(x,y)+2 [1901]
50)
650 RETURN                          [555]
660 IF tb(x,y-1)=2 THEN i=1         [904]
670 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT c$(i)    [1468]
680 RETURN                          [555]
690 IF x=mx(0) AND y=my(0) THEN 900 [2828]
700 IF x=mx(1) AND y=my(1) THEN 900 [1905]
710 RETURN                          [555]
720 tb(tx(u),ty(u))=1:LOCATE tx(u), [8224]
ty(u):PAPER 1:PEN 2:PRINT CHR$(251)
:SOUND 2,2000,2,5,0,0,1:PAPER 0
730 IF x=tx(u) AND y=ty(u) THEN 900 [1944]
740 RETURN                          [555]
750 PEN 2:IF tb(mx(0),my(0))=4 THEN [1638]
 PEN 3
760 IF tb(mx(0),my(0))=2 THEN PEN 2 [1511]
770 LOCATE mx(0),my(0):PRINT CHR$(t [6173]
b(mx(0),my(0))+250):PEN 2:RETURN
780 PEN 1:LOCATE mx(0),my(0):PRINT  [3608]
m$(i1(0)):RETURN
790 PEN 2:IF tb(mx(1),my(1))=4 THEN [2049]
 PEN 3
800 IF tb(mx(1),my(1))=2 THEN PEN 2 [2340]
810 LOCATE mx(1),my(1):PRINT CHR$(t [2952]
b(mx(1),my(1))+250):PEN 2:RETURN
820 PEN 1:LOCATE mx(1),my(1):PRINT  [3299]
m$(i1(1)):RETURN
830 PEN 2:IF tb(mx(q),my(q))=4 THEN [2031]
 PEN 3
840 IF tb(mx(q),my(q))=2 THEN PEN 2 [1579]
850 LOCATE mx(q),my(q):PRINT CHR$(t [5178]
b(mx(q),my(q))+250):PEN 2:RETURN
860 '                               [117]
870 PEN 1:LOCATE mx(q),my(q):PRINT  [2860]
m$(i1(q)):RETURN
880 tb(x,y)=0:sc=sc+15:tr=tr+1:PEN  [13822]
2:LOCATE 9,1:PRINT sc:FOR s=500 TO
1 STEP -20:SOUND 5,s,0.5,15:NEXT s:
IF fi=0 AND tr=tt THEN FOR e=3 TO d
ey:LOCATE dex,e:PRINT CHR$(253):tb(
dex,e)=3:SOUND 1,100*e,1,7:SOUND 2,
50*e,1,7:NEXT:fi=1
890 RETURN                          [555]
900 FOR s=1 TO 1000 STEP 50:SOUND 1 [5688]
,s,1,7:SOUND 1,s*0.5,1,7:NEXT s:vie
=vie-1:PEN 2:LOCATE 9,2:PRINT vie
```

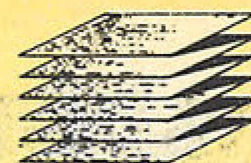
```
910 IF vie<=0 THEN PEN 2:LOCATE 1,2 [10520]
3:PRINT"        voulez-vous rejouer
(o/n)    ":CALL &BB06:a$=UPPER$(INKE
Y$):IF a$="O" THEN RUN ELSE IF a$="
N" THEN SPEED KEY 20,3:END ELSE GOT
O 910
920 GOSUB 750:GOSUB 790:x=nx:y=ny:m [5476]
x(0)=nmx(0):my(0)=nmy(0):mx(1)=nmx(
1):my(1)=nmy(1):GOTO 320
930 '                                [117]
940 tr=0:ERASE tb:tb=tb+1:PEN 2:LOC [2418]
ATE 9,25:PRINT tb
950 DIM tb(40,25):ON tb GOSUB 1000, [2485]
980,990,1000
960 IF tb>4 THEN GOSUB 1000         [757]
970 x=nx:y=ny:mx(0)=nmx(0):my(0)=nm [6467]
y(0):mx(1)=nmx(1):my(1)=nmy(1):fi=0
:CLS:GOSUB 1170:GOTO 310
980 nx=20:ny=19:nmx(0)=5:nmy(0)=22: [6949]
nmx(1)=35:nmy(1)=22:tt=17:dex=25:de
y=19:RESTORE 1560:RETURN
990 nx=17:ny=22:nmx(0)=36:nmy(0)=22 [5198]
:nmx(1)=5:nmy(1)=22:tt=23:dex=21:de
y=6:RESTORE 1710:RETURN
1000 PAPER 0:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT [4475]
"Voulez-vous lire un tableau ?"
1010 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="O" TH [8520]
EN 1020 ELSE IF a$="N" THEN nx=20:n
y=18:nmx(0)=35:nmy(0)=22:nmx(1)=5:n
my(1)=22:tt=14:dex=5:dey=9:RESTORE:
tb=1:RETURN ELSE 1010
1020 LOCATE 1,1:PRINT"Mettez la cas [5718]
sette puis PLAY et ENTER"
1030 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1030  [1533]
1040 OPENIN "!runner1"              [1307]
1050 FOR yy=0 TO 25:FOR xx=0 TO 40  [2159]
1060 INPUT #9,tb(xx,yy)             [1087]
1070 NEXT xx:NEXT yy                [1034]
1080 CLOSEIN                        [752]
1090 nx=tb(0,0):ny=tb(1,0):nmx(0)=t [5980]
b(2,0):nmy(0)=tb(3,0):nmx(1)=tb(4,0
):nmy(1)=tb(5,0):tt=tb(6,0):dex=20:
dey=22
1100 FOR yy=1 TO 25:FOR xx=1 TO 40  [2138]
1110 PAPER 0:PEN 2                  [964]
1120 IF tb(xx,yy)=1 THEN PAPER 1    [1161]
1130 IF tb(xx,yy)=4 THEN PEN 3      [1445]
1140 LOCATE xx,yy:PRINT CHR$(tb(xx, [2136]
yy)+250);
1150 NEXT xx:NEXT yy                [1034]
1160 x=nx:y=ny:mx(0)=nmx(0):my(0)=n [6585]
my(0):mx(1)=nmx(1):my(1)=nmy(1):fi=
0:GOTO 310
1170 READ no                        [360]
1180 FOR no1=1 TO no                [423]
1190 READ xx,yy,aa$                 [1370]
1200 aa=VAL(MID$(aa$,1,2))          [1917]
1210 IF MID$(aa$,3,1)="x" THEN FOR  [11760]
xx1=xx TO xx+aa:LOCATE xx1,yy:PAPER
 1:PEN 2:PRINT CHR$(251):tb(xx1,yy)
=1:NEXT xx1 ELSE FOR yy1=yy TO yy+a
a:LOCATE xx,yy1:PAPER 1:PEN 2:PRINT
 CHR$(251):tb(xx,yy1)=1:NEXT yy1
1220 NEXT no1                       [370]
1230 READ no                        [360]
1240 FOR no1=1 TO no                [423]
1250 READ xx,yy,aa                  [1343]
1260 FOR yy1=yy TO yy+aa            [1199]
1270 PAPER 0:LOCATE xx,yy1:PRINT CH [3118]
R$(253):tb(xx,yy1)=3:NEXT yy1
1280 NEXT no1                       [370]
1290 READ no                        [360]
1300 FOR no1=1 TO no                [423]
1310 READ xx,yy,aa                  [1343]
1320 FOR xx1=xx TO xx+aa            [1248]
1330 LOCATE xx1,yy:PRINT CHR$(252): [3146]
tb(xx1,yy)=2:NEXT xx1
1340 NEXT no1                       [370]
1350 READ no                        [360]
1360 FOR no1=1 TO no                [423]
1370 READ xx,yy                     [997]
1380 PEN 3:LOCATE xx,yy:PRINT CHR$( [1335]
254)
1390 tb(xx,yy)=4:NEXT no1           [1250]
1400 RETURN                         [555]
1410 ' TABLEAU 1                    [592]
1420 ' murs                         [805]
1430 DATA 37                        [94]
1440 DATA 2,3,37x,2,23,37x,2,24,37x [2735]
,2,4,18y,39,4,18y
1450 DATA 10,6,20x,6,10,03x,6,11,05 [12648]
y,9,11,02y,7,13,01x,8,14,00x,9,15,0
1y,11,10,06y,14,10,06y,11,15,03x,11
,16,03x,16,10,06y,19,10,06y,17,12,0
0x,18,13,00x,21,10,06y,24,10,06y,22
,12,00x,23,13,00x,27,10,02x,27,13,0
2x,27,16,02x,26,10,06y,31,10,03x,31
,11,05y
1460 DATA 34,11,02y,32,13,01x,33,14 [3286]
,00x,34,15,01y,6,20,11x,23,20,02x,3
4,20,02x
1470 ' echelles                     [434]
1480 DATA 4                         [179]
1490 DATA 5,10,12,35,10,9,37,20,2,1 [1491]
5,10,6
1500 ' cordes                       [496]
1510 DATA 6                         [177]
1520 DATA 10,8,0,17,8,1,20,8,0,22,8 [2191]
,1,30,8,0,18,18,4
1530 ' tresors                      [147]
1540 DATA 14                        [89]
1550 DATA 7,9,24,9,27,9,7,12,28,12, [3632]
33,12,9,14,12,14,34,14,28,15,10,19,
24,19,37,19,25,22
```



```
1560 ' TABLEAU 2                            [587]
1570 ' murs                                 [805]
1580 DATA 39                                [116]
1590 DATA 2,23,37x,2,24,37x,2,4,18y [1466]
,39,4,18y
1600 DATA 3,5,11x,19,5,03x,27,5,07x [12174]
,19,6,02y,22,6,02y,27,6,02y,34,6,02
y,20,7,02x,28,7,05x,28,8,05x,3,9,06
x,13,9,11x,26,9,10x,19,10,00x,22,10
,00x,27,10,03y,35,10,03y,19,11,03x,
3,12,06x,15,12,07x,19,13,03x,19,14,
00x,22,14,00x,27,14,08x,19,15,05x,2
6,15,09x
1610 DATA 19,16,05x,26,16,01x,34,16 [3814]
,01x,3,17,08x,16,17,08x,26,17,09x,3
4,18,01x,34,19,01x,3,20,32x
1620 'echelles                              [434]
1630 DATA 9                                 [158]
1640 DATA 7,5,3,15,5,3,23,5,3,35,5, [3893]
3,5,9,2,7,12,4,23,13,1,5,17,2,29,20
,2
1650 ' cordes                               [496]
1660 DATA 4                                 [179]
1670 DATA 16,3,2,23,3,3,10,7,2,12,1 [1132]
5,3
1680 'tresors                               [147]
1690 DATA 17                                [90]
1700 DATA 12,4,19,4,28,4,21,6,31,6, [4860]
20,8,8,11,16,11,30,13,32,13,21,14,1
8,16,30,16,8,19,26,19,6,22,22,22
1710 ' TABLEAU 3                            [590]
1720 ' murs                                 [805]
1730 DATA 17                                [90]
1740 DATA 2,3,37x,2,23,37x,2,24,37x [2735]
,2,4,18y,39,4,18y
1750 DATA 5,7,03x,18,7,05x,33,7,03x [6072]
,18,10,05x,3,11,06x,13,11,00x,28,11
,00x,32,11,06x,3,15,05x,33,15,05x,1
0,20,02x,29,20,02x
1760 ' echelles                             [434]
1770 DATA 14                                [89]
1780 DATA 7,7,3,34,7,3,8,11,3,14,11 [4273]
,2,27,11,2,33,11,3,9,15,7,32,15,7,1
6,16,2,25,16,2,6,18,4,35,18,4,18,19
,3,23,19,3
1790 ' cordes                               [496]
1800 DATA 9                                 [158]
1810 DATA 9,5,8,24,5,8,10,9,2,29,9, [4492]
2,15,12,11,17,17,0,24,17,0,14,20,3,
24,20,3
1820 ' tresors                              [147]
1830 DATA 23                                [96]
1840 DATA 6,6,19,6,22,6,35,6,20,9,5 [6665]
,10,13,10,28,10,36,10,19,13,22,13,5
,14,36,14,16,15,25,15,6,17,35,17,18
,18,23,18,12,19,29,19,14,21,27,21
1850 PAPER 0:PEN 1:CLS:LOCATE 14,2: [2487]
PRINT"R U N N E R"
1860 PEN 3:LOCATE 4,5:PRINT"Regles  [2813]
du jeu:"
1870 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT"   Vou [13073]
s dirigez un personnage dans les":P
RINT"   etages d'une etrange constr
uction.":PRINT"   Pour passer au ta
bleau suivant il"
1880 PRINT"   vous faudra recuperez [9604]
 tous les":PRINT"   tresors de l'et
age en evitant les":PRINT"   monstr
es qui hantent celui-ci."
1890 PRINT"   Vous pouvez vous en p [10519]
roteger ou":PRINT"   recuperer les
tresors en faisant des":PRINT"   tr
ous a votre droite et a votre":PRIN
T"   gauche."
1900 PRINT"   Attention,ceux-ci se  [8038]
referment apres":PRINT"   un court
instant."
1910 PRINT"   Rapidite et reflexion [11048]
 sont":PRINT"   necessaires pour pa
sser les 3":PRINT"   tableaux de ce
 jeu bien connu."
1920 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT"Appuye [4881]
z une touche --->"
1930 IF INKEY$="" THEN 1930 ELSE CL [1100]
S
1940 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" [6134]
   Dans ce jeu, vous pouvez creer v
os"
1950 PRINT:PRINT"propre tableaux en [5965]
 les enregistrant sur"
1960 PRINT:PRINT"cassette."             [2822]
1970 PRINT:PRINT"   Ceux-ci peuvent [3276]
 etre lu soit en"
1980 PRINT:PRINT"debut de jeu, soit [3401]
 a la fin des 3"
1990 PRINT:PRINT"tableaux compris d [5262]
ans le programme."
2000 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT"Appuye [3228]
z ENTER --->"
2010 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 2010  [2559]
ELSE CLS
2020 LOCATE 4,1:PRINT"Commandes:"   [1672]
2030 PRINT                          [361]
2040 PRINT"  1 -----   Demonstratio [1935]
n"
2050 PRINT:PRINT"  2 -----   Jeu"   [1149]
2060 PRINT:PRINT"  3 -----   Editer [2790]
 un tableau"
2070 PEN 2:LOCATE 4,10:PRINT"Utilis [5061]
ez le joystick ou les fleches"
2080 PRINT:PRINT"                   [1287]
!"
2090 PRINT"                   !"    [1494]
2100 PRINT"                   !"    [1494]
```

```
2110 PRINT"                 ---+---"  [1176]
2120 PRINT"                    /|\"   [1782]
2130 PRINT"                   / | \"  [1454]
2140 PRINT"                  /  |  \" [1027]
2150 PRINT"                7        8" [1161]
2160 PRINT"     Trou a gauche Trou    [4382]
a droite"
2170 PRINT:PRINT"       'S' si vous   [2409]
etes bloque"
2180 PRINT:PRINT"       'ctrl' 'S' p  [3621]
our changer de tableau"
2190 a$=INKEY$                        [278]
2200 IF a$="1" THEN dem=1:GOTO 2240   [1545]
2210 IF a$="2" THEN GOTO 2240         [1039]
2220 IF a$="3" THEN GOTO 2360         [1363]
2230 GOTO 2190                        [341]
2240 CLS                              [91]
2250 RETURN                           [555]
2260 tb=0:RESTORE:GOSUB 1170          [931]
2270 GOSUB 2330                       [857]
2280 CLS:RESTORE 1560:GOSUB 1170      [1536]
2290 GOSUB 2330                       [857]
2300 CLS:RESTORE 1710:GOSUB 1170      [1208]
2310 GOSUB 2330                       [857]
2320 RUN                              [243]
2330 tb=tb+1:LOCATE 3,25:PRINT"Tabl   [4346]
eau";tb;"  Appuyez sur ENTER -->"
2340 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 2340    [1582]
2350 RETURN                           [555]
2360 CLS:PAPER 0:PEN 1:PRINT:PRINT:   [3641]
PRINT"Pour utiliser l'editeur:"
2370 PRINT:PRINT:PRINT"Les fleches    [6311]
ou le joystick pour diriger":PRINT:
PRINT"le curseur."
2380 PRINT:PRINT:PRINT"Copy ou Fire   [5396]
1 pour choisir le type de":PRINT:PR
INT"dessin a imprimer."
2390 PRINT:PRINT:PRINT"'ctrl' Copy    [5092]
ou Fire2 pour imprimer."
2400 PRINT:PRINT:PRINT"Espace pour    [3692]
ne pas imprimer."
2410 PRINT:PRINT:PRINT"S quand le t   [2928]
ableau est fini."
2420 LOCATE 1,25:PRINT"Appuyez ENTE   [2486]
R --->"
2430 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 2430    [1524]
2440 DIM tb(40,25)                    [805]
2450 x=20:y=12                        [799]
2460 MODE 1                           [506]
2470 FOR a=2 TO 39:PAPER 1:PEN 2:LO   [5230]
CATE a,23:PRINT CHR$(251):tb(a,23)=
1:LOCATE a,24:PRINT CHR$(251):tb(a,
24)=1:NEXT a
2480 FOR a=3 TO 22:LOCATE 2,a:PRINT   [5994]
 CHR$(251):tb(2,a)=1:LOCATE 39,a:PR
INT CHR$(251):tb(39,a)=1:NEXT a
2490 a=250                            [598]
```

```
2500 IF (JOY(0)=4 OR INKEY(8)=0) TH   [3839
EN GOSUB 610:IF x>3 THEN x=x-1
2510 IF (JOY(0)=8 OR INKEY(1)=0) TH   [2894
EN GOSUB 610:IF x<38 THEN x=x+1
2520 IF (JOY(0)=2 OR INKEY(2)=0) TH   [3199
EN GOSUB 610:IF y<22 THEN y=y+1
2530 IF (JOY(0)=1 OR INKEY(0)=0) TH   [3610
EN GOSUB 610:IF y>3 THEN y=y-1
2540 IF per=0 AND (JOY(0)=16 OR INK   [4803
EY(9)=0) THEN i=i+1:GOSUB 2630:IF i
=5 THEN i=0:GOSUB 2630
2550 IF per=0 AND (JOY(0)=32 OR INK   [2246
EY(9)=128) THEN imp=1
2560 IF per=0 AND INKEY(47)=0 THEN    [2159
imp=0
2570 IF per=0 AND INKEY(60)=0 THEN    [1552
2690
2580 IF per<>0 AND INKEY(60)=0 THEN   [5761
 ON per GOSUB 2770,2800,2830,2860:p
er=per+1
2590 PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:IF i=   [6119
0 THEN PRINT CHR$(143) ELSE PRINT C
HR$(a+i)
2600 IF per<>0 THEN 2500              [592]
2610 IF imp=1 THEN tb(x,y)=i:LOCATE   [5665
 1,25:PAPER 0:PEN 1:PRINT"Impressio
n" ELSE LOCATE 1,25:PAPER 0:PRINT S
PACE$(10)
2620 GOTO 2500                        [343]
2630 ON i+1 GOSUB 2640,2650,2660,26   [2883
70,2680:RETURN
2640 LOCATE 1,1:PAPER 0:PEN 1:PRINT   [3765
"Espace ":RETURN
2650 LOCATE 1,1:PAPER 0:PEN 1:PRINT   [2801
"Mur    ":RETURN
2660 LOCATE 1,1:PAPER 0:PEN 1:PRINT   [4074
"Corde  ":RETURN
2670 LOCATE 1,1:PAPER 0:PEN 1:PRINT   [3095
"Echelle":RETURN
2680 LOCATE 1,1:PAPER 0:PEN 1:PRINT   [3450
"Tresor ":RETURN
2690 LOCATE 1,1:PAPER 0:PEN 1:PRINT   [2909
"Tableau fini ?"
2700 a$=UPPER$(INKEY$)                [789]
2710 IF a$="O" THEN 2740              [1143
2720 IF a$="N" THEN LOCATE 1,1:PRIN   [3868
T SPACE$(15):GOTO 2570
2730 GOTO 2700                        [399]
2740 LOCATE 1,1:PRINT"Entree les co   [6246
ordonnees du personnage"
2750 LOCATE 1,2:PRINT"Puis pressez    [2175
'S'"
2760 per=1:i=1:a=241:GOTO 2570        [1348
2770 nx=x:ny=y                        [725]
2780 PAPER 0:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT   [7690
 SPACE$(40):LOCATE 1,1:PRINT"Entree
 les coordonnees du 1er monstre"
```



```
2790 a=244:RETURN                          [941]
2800 nmx(0)=x:nmy(0)=y                     [1460]
2810 PAPER 0:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT [8221]
 SPACE$(40):LOCATE 1,1:PRINT"Entree
 les coordonnees du 2sd monstre"
2820 RETURN                                [555]
2830 nmx(1)=x:nmy(1)=y                     [1003]
2840 PAPER 0:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT [6221]
 SPACE$(40):LOCATE 1,2:PRINT SPACE$
(40):LOCATE 1,1:PRINT"Pressez 'S' p
our finir"
2850 RETURN                                [555]
2860 PAPER 0:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT [4833]
 SPACE$(40):LOCATE 1,2:PRINT SPACE$
(40)
2870 LOCATE 1,1:PRINT"Attendez   S.V [1760]
.P"
2880 FOR y=1 TO 25:FOR x=1 TO 40     [1768]
2890 IF tb(x,y)=4 THEN tt=tt+1       [1938]
2900 NEXT x:NEXT y                   [980]
2910 tb(0,0)=nx:tb(1,0)=ny:tb(2,0)= [5998]
nmx(0):tb(3,0)=nmy(0):tb(4,0)=nmx(1
):tb(5,0)=nmy(1):tb(6,0)=tt
2920 CLS                             [91]
2930 PAPER 0:PEN 1                   [965]
2940 LOCATE 3,4:PRINT"Voulez vous:" [2027]

2950 LOCATE 10,8:PRINT"1  Enregistr [2762]
er ce tableau"
2960 LOCATE 10,11:PRINT"2  Effacer  [3545]
ce tableau"
2970 a$=INKEY$                       [278]
2980 IF a$="1" THEN 3010             [972]
2990 IF a$="2" THEN RUN              [759]
3000 GOTO 2970                       [393]
3010 CLS                             [91]
3020 PRINT:PRINT:PRINT"Mettez une c [4610]
assette dans le magnetophone"
3030 PRINT:PRINT"puis pressez 'PLAY [4541]
','REC' et 'ENTER'"
3040 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 3040  [1507]
3050 PRINT:PRINT:PRINT" Attendez S. [2625]
V.P"
3060 OPENOUT "!runner1"              [1533]
3070 FOR y=0 TO 25                   [1160]
3080 FOR x=0 TO 40                   [813]
3090 PRINT #9,tb(x,y)                [1316]
3100 NEXT x:NEXT y                   [980]
3110 CLOSEOUT                        [902]
3120 RUN                             [243]
```

AMSPOKER

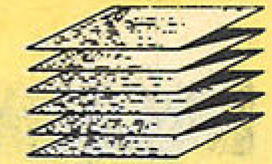
Quoi de plus sympa que de jouer au poker sans dépenser un sous ?... Joueurs invétérés, AMSPOKER vous en donne enfin la possibilité. Vous partez avec un capital de vingt dollars. Déterminez votre mise avec la touche COPY, appuyez sur la flèche BAS et vous verrez apparaître votre jeu. Le programme vous donne alors la possibilité de miser à nouveau ou de changer tout ou partie de vos cartes. Étant donné que vous jouez contre l'ordinateur, trois possibilités s'offrent à vous :
— vous gagnez : votre capital sera augmenté en fonction de votre jeu ;
— vous êtes à égalité avec l'ordinateur : dans ce cas votre capital reste le même ;
— vous perdez : votre capital est réduit de la valeur de votre mise.

Odile Labbe

```
5 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [4082]
^^^^^
6 ' ^^^^          PRESENTATION      [2941]
 ^^^^
7 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [4082]
^^^^^
10 CLS                              [91]
15 PAPER 0:PEN 1                    [965]
20 ENV 1,50,15,10                   [517]
30 SOUND 1,80,100,15,1:SOUND 1,84,1 [3383]
00,15,1:SOUND 1,89,100,15,1
40 FOR x=1 TO 2500:NEXT             [903]
50 MODE 1                           [506]
60 FOR x=1 TO 4                     [710]
65 READ d,g,h,b,cl                  [588]
70 WINDOW #x,d,g,h,b:PAPER #x,2:CLS [7448]
 #x:PEN #x,cl: LOCATE #x ,3,4:PRINT
 #x,CHR$(225+x):SOUND 1,95,50,15,1:
SOUND 1,100,50,15,1:FOR t=1 TO 800:
NEXT
75 NEXT                             [350]
80 DATA 1,5,1,7,0,36,40,1,7,3,1,5,1 [2494]
9,25,3,36,40,19,25,0
90 WINDOW #5,16,24,10,14:PAPER #5,2 [2543]
:CLS #5:PEN #5,3
100 LOCATE 20,12:PRINT "K":SOUND 1, [4901]
95,50,15,1:SOUND 1,119,50,15,1:FOR
x=1 TO 1600:NEXT
110 PAPER #1,0: CLS #1              [1701]
120 i=2                             [418]
130 FOR j=6 TO 16                   [989]
140 LOCATE j,i: PRINT "P"           [1047]
150 LOCATE j-1,i-1: PRINT CHR$(128) [2029]

160 SOUND 1,159,5,15,1              [970]
170 i=i+1                           [444]
180 NEXT j                          [370]
190 PAPER #3,0: CLS #3              [1669]
200 i=24                            [353]
210 FOR j=6 TO 18                   [1011]
220 LOCATE j,i: PRINT "O"           [1136]
230 LOCATE j-1,i+1: PRINT CHR$(128) [1844]

240 i=i-1                           [440]
250 SOUND 1,119,5,15,1              [1517]
260 NEXT j                          [370]
265 LOCATE #5,1,5:PEN #5,2:PRINT #5 [3169]
,  CHR$(143):LOCATE #5,2,4:PRINT #5
,  CHR$(143)
270 PAPER #2,0: CLS #2              [1997]
280 i=2                             [418]
290 FOR j=32 TO 22 STEP-1           [1104]
300 LOCATE j,i: PRINT "E"           [941]
```



```
310 LOCATE j+1,i-1: PRINT CHR$(128) [1792]

320 i=i+1                            [444]
330 SOUND 1,95,5,15,1                [1677]
340 NEXT j                           [370]
350 PAPER #4,0: CLS #4               [1436]
355 LOCATE 24,10:PEN 2:PRINT CHR$(1 [4024]
43):LOCATE 23,11:PRINT CHR$(143)
360 i=24:PEN 1                       [430]
370 FOR j=36 TO 24 STEP-1            [1125]
380 LOCATE j,i: PRINT "R"            [1051]
390 LOCATE j+1,i+1: PRINT CHR$(128) [2027]

400 i=i-1                            [440]
410 SOUND 1,80,5,15,1                [1233]
420 NEXT j                           [370]
430 LOCATE 17,7: PRINT "O.LABBE":LO [4898]
CATE 16,8 : PRINT "presente:"
440 FOR x=1 TO 3                     [719]
450 INK 0,6:INK 1,20:BORDER 1 :SOUN [1219]
D 1,80,50,15,1:FOR a=1 TO 400:NEXT

460 INK 0,20:INK 1,6:BORDER 24:SOUN [3604]
D 1,84,50,15,1:FOR a=1 TO 400:NEXT

470 NEXT                             [350]
480 INK 0,1:INK 1,24:BORDER 1 :SOUN [3420]
D 1,80,50,15,1:MODE 0
490 SOUND 1,95,100,15,1              [1523]
500 GOSUB 2460:GOSUB 1730            [963]
510 FOR a=1 TO 5:IF a=3 GOTO 540     [1573]
520 READ n,c                         [723]
530 m=8:GOSUB 1970                   [1769]
540 NEXT                             [350]
545 DATA 1,5,2,3,3,3,4,5             [857]
550 FOR x=1 TO 1000:NEXT:CLS #1:LOC [5512]
ATE #1,2,4:PRINT #1,"P":SOUND 1,71,
50,15,1
560 FOR x=1 TO 400:NEXT:CLS #2:LOCA [4119]
TE #2,2,4:PRINT #2,"O":SOUND 1,71,1
00,15,1
570 FOR x=1 TO 800:NEXT:CLS #4:LOCA [4705]
TE #4,2,4:PRINT #4,"E":SOUND 1,80,5
0,15,1
580 FOR x=1 TO 400:NEXT:CLS #5:LOCA [4058]
TE #5,2,4:PRINT #5,"R":SOUND 1,89,1
00,15,1
590 FOR x=1 TO 800:NEXT:CLS #3:LOCA [4283]
TE #3,2,4:PRINT #3,"K":SOUND 1,71,1
00,15,1
600 FOR x=1 TO 1000:NEXT :LOCATE #1 [3497]
,2,6:PRINT #1,"D":SOUND 1,80,50,15,
1
610 FOR x=1 TO 400:NEXT :LOCATE #2, [3755]
2,6:PRINT #2,"'":SOUND 1,80,100,15,
1
620 FOR x=1 TO 800:NEXT :LOCATE #4, [3429]
2,6:PRINT #4,"M":SOUND 1,89,50,15,1
630 FOR x=1 TO 400:NEXT :LOCATE #5, [3790]
2,6:PRINT #5,"S":SOUND 1,95,100,15,
1
640 FOR x=1 TO 800:NEXT :LOCATE #3, [4687]
2,6:PRINT #3,"A":SOUND 1,80,100,15,
1
641 FOR x=1 TO 800:NEXT              [1840]
644 a=3:n=3                          [1059]
645 FOR x=1 TO 12                    [809]
647 a=a+1:IF a=6 THEN a=1            [1360]
650 READ note,duree,m                [1489]
655 SOUND 1,note,duree,15,1:GOSUB 1 [3047]
970
656 FOR z= 1 TO 200:NEXT             [2080]
660 NEXT                             [350]
670 DATA 89,50,5,95,50,4,106,50,1,1 [5407]
19,50,2,127,50,3,142,50,5,159,50,7,
159,50,8,89,50,7,95,50,6,106,50,5,1
19,100,4
690 DIM sc(4,8)                      [580]
700 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [3589]
^^^^^
710 ' ^^^^    DEROULEMENT DU JEU    [2277]
 ^^^^
720 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [3589]
^^^^^
725 PAPER 0:PEN 1                    [965]
730 dol=20                           [286]
750  FOR n=1 TO 4                    [788]
760 FOR m=1 TO 8                     [592]
770 LET sc(n,m)=0                    [1405]
780 NEXT m: NEXT n                   [652]
785 pa=0: score=0:ams=0:ppa=0:quint [2114]
e=0:quams=0
790 MODE 0                           [507]
800 GOSUB 2460                       [879]
810 PRINT #7," VOUS AVEZ";TAB(12);d [1748]
ol;" $"
820 CLS #6:PRINT #6,STRING$(dol,"$" [2052]
)
830 FOR x=1 TO 1000:NEXT             [1282]
840 CLS #7                           [383]
850 PRINT #7,"MISE INITIALE :";      [1235]
860 GOSUB 2560                       [827]
870 IF mise=0 THEN GOTO 860          [875]
880 IF dol>79 THEN CLS #6:PRINT #6, [4968]
"vous avez fait sauter la banque"

890 x(1)=0:x(2)=0:x(3)=0:x(4)=0:x(5 [3886]
)=0:x(6)=0:x(7)=0:x(8)=0:x(9)=0:x(1
0)=0
900 GOSUB 2300                       [863]
910 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^     [3300]
920 '      enjeu                     [1001]
930 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^       [3101]
940 CLS #7:PRINT #7,"votre enjeu"   [2054]
```

```
950 s=0                                   [285]
960 GOSUB 2560                            [827]
970 IF s=0 THEN CLS #7:GOTO 1160          [2516]
980 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^       [3193]
990 ' ^^^^  REJET DES CARTES ^^^^         [2451]
1000 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^      [3193]
1001 h=0:CLS #7:PEN #7,9:PRINT #7,"       [4183]
Deplacement : [";CHR$(242);"][";CHR
$(243);"]"
1002 PRINT #7,"Rejet carte : [COPY]       [2478]
"
1003 PRINT #7,"Continuer   : [ ^ ]"       [2047]

1004 PEN #7,4                             [662]
1010 LOCATE 1,20:PRINT "^":dep=2          [1301]

1015 IF h=4 THEN GOTO 1140                [1238]
1020 IF INKEY (1)=0 THEN dep=dep+1:       [2649]
IF dep=21 THEN dep=20
1030 LOCATE dep-1,20:PRINT CHR$(128       [3298]
):LOCATE dep,20:PRINT "^":FOR x=1 T
O 50:NEXT
1040 IF INKEY (8)=0 THEN dep=dep-1:       [2881]
IF dep=1 THEN dep=2
1050 LOCATE dep+1,20:PRINT CHR$(128       [3729]
):LOCATE dep,20:PRINT "^":FOR x=1 T
O 50:NEXT
1060 IF INKEY(9)=0 THEN GOTO 1090         [554]

1070 IF INKEY(0)=0 THEN GOTO 1140         [1751]

1080 GOTO 1015                            [344]
1090 IF dep>1 AND dep<4 THEN IF x(1       [5545]
)=0 THEN GOTO 1015 ELSE h=h+1:PAPER
 #1,0:CLS #1:x(1)=0:m=m(1):n=n(1):s
c(n,m)=3:GOTO 1015
1100 IF dep>4 AND dep<8 THEN IF x(2       [6033]
)=0 THEN GOTO 1015 ELSE h=h+1:PAPER
 #2,0:CLS #2:x(2)=0:m=m(2):n=n(2):s
c(n,m)=3:GOTO 1015
1110 IF dep>8 AND dep<12 THEN IF x(       [7743]
3)=0 THEN GOTO 1015 ELSE h=h+1:PAPE
R #3,0:CLS #3:x(3)=0:m=m(3):n=n(3):
sc(n,m)=3:GOTO 1015
1120 IF dep>12 AND dep<16 THEN IF x       [5267]
(4)=0 THEN GOTO 1015 ELSE h=h+1:PAP
ER #4,0:CLS #4:x(4)=0:m=m(4):n=n(4)
:sc(n,m)=3:GOTO 1015
1130 IF dep>16 AND dep<20 THEN IF x       [5087]
(5)=0 THEN GOTO 1015 ELSE h=h+1:PAP
ER #5,0:CLS #5:x(5)=0:m=m(5):n=n(5)
:sc(n,m)=3:GOTO 1015
1140 CLS #7                               [383]
1150 GOSUB 2300                           [863]
1151 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^      [4642]
^^^^^^^^^^^
1152 '^^^        calcul des scores        [2552]
^^^
1153 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^      [4642]
^^^^^^^^^^^
1155 qu=0:qua=0                           [638]
1160 FOR m=1 TO 8                         [592]
1165 score(m)=0                           [1227]
1170 FOR n=1 TO 4                         [788]
1180 IF sc(n,m)=1 THEN po=po+1            [1962]
1190 IF sc(n,m)=2 THEN p=p+1              [1482]
1200 NEXT n                               [366]
1201 IF po=0 THEN score(m)=0              [1626]
1202 IF po=1 THEN score(m)=0:qu=qu+       [2033]
1 ELSE qu=0
1210 IF po=2 THEN score(m)=1              [1711]
1220 IF po=3 THEN score(m)=3              [1261]
1230 IF po=4 THEN score(m)=7              [632]
1231 IF p=0 THEN ams(m)=0                 [911]
1232 IF p=1 THEN ams(m)=0:qua=qua+1       [1153]
 ELSE qua=0
1240 IF p=2 THEN ams(m)=1                 [1773]
1250 IF p=3 THEN ams(m)=3                 [1146]
1260 IF p=4 THEN ams(m)=7                 [1395]
1261 IF qu=5 THEN quinte=1                [1527]
1262 IF qua=5 THEN quams=1                [1147]
1270 po=0:p=0                             [524]
1280 NEXT m                               [371]
1281 score=score(1)+score(2)+score(       [5318]
3)+score(4)+score(5)+score(6)+score
(7)+score(8)
1282 ams=ams(1)+ams(2)+ams(3)+ams(4       [3214]
)+ams(5)+ams(6)+ams(7)+ams(8)
1285 LOCATE #7,1,3                        [610]
1290 IF score=7 THEN PRINT #7,"           [2810]
     POKER"
1300 IF score=4 THEN PRINT #7,"           [2357]
      FULL":score=6
1310 IF score=3 THEN PRINT #7,"           [3078]
    BRELAN"
1320 IF score=2 THEN PRINT #7,"     D     [2131]
OUBLE PAIRE"
1330 IF score=1 THEN PRINT #7,"           [2186]
     PAIRE"
1331 IF ams=7 THEN A$="*           PO     [2041]
KER"
1332 IF ams=4 THEN A$="*            F     [1913]
ULL":ams=6
1333 IF ams=3 THEN A$="*          BRE     [1547]
LAN"
1334 IF ams=2 THEN A$="*  DOUBLE PA       [2966]
IRE"
1335 IF ams=1 THEN A$="*           PA     [1863]
IRE"
1336 IF ams=0 THEN A$="*                  [1439]
"
1350 FOR n= 1 TO 4                        [788]
1360 FOR m= 1 TO 8                        [592]
1370 IF sc(n,m)=2 THEN ca=ca+1            [1797]
```



```
1380 IF sc(n,m)=1 THEN co=co+1          [1536]
1390 IF ca=5 THEN amstrad=4             [897]
1400 IF co=5 THEN joueur=4              [1908]
1410 NEXT                               [350]
1420 co=0 :ca=0:NEXT                    [1307]
1510 IF quinte=1 AND joueur=4 THEN      [3921]
PRINT #7,"   QUINTE FLUSH":score=8
1520 IF quinte=1 AND score=0  THEN      [3195]
PRINT #7,"          QUINTE":score=5
1530 IF joueur=4 AND score=0  THEN      [4291]
PRINT #7,"        COULEUR":score=4

1590 IF quams=1 AND amstrad=4 THEN      [2415]
ams=8:A$="*  QUINTE FLUSH"

1600 IF quams=1 AND ams=0 THEN ams=     [1855]
5 :A$="*        QUINTE"
1610 IF amstrad=4 AND ams=0 THEN am     [2723]
s=4 :A$="*        COULEUR"
1615 PRINT #7,score;:PRINT #7,ams       [1433]

1620 IF score>ams THEN PRINT #7,"       [4413]
         BRAVO":dol=dol+mise*score:m
ise =0
1630 IF score=ams THEN PRINT #7,"       [2999]
     EGALITE"
1640 IF score<ams THEN PRINT #7,"       [3319]
         PERDU":mise=0
1660 PAPER #6,4:CLS #6:PEN #6,5         [2741]
1670 PRINT #6,"      jeu adverse":PRI   [2302]
NT #6
1680 GOSUB 2670:PRINT #6:PRINT #6       [829]
1690 PRINT #6,LEFT$(A$,15)              [579]
1710 FOR x=1 TO 5000:NEXT               [1045]
1715 qu=0:qua=0                         [638]
1725 IF dol=0 AND score<ams THEN GO     [1945]
TO 4010
1726 IF dol>80 THEN GOTO 4500           [1301]
1727 GOTO 750                           [423]
1730 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^   [3480]
^^

1740 ' redefinition des caracteres      [2315]
1750 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^   [3480]
^^

1760 SYMBOL AFTER 32                    [1296]
1770 SYMBOL 201,0,0,0,85,127,85,127     [2206]
,127
1780 SYMBOL 202,127,127,85,127,85,0     [2222]
,0,0
1790 SYMBOL 203,62,127,73,127,127,9     [1776]
3,99,62
1800 SYMBOL 219,62,99,93,127,127,73     [2394]
,127,62
1810 SYMBOL 205,28,127,67,109,109,1     [2755]
09,67,127
1820 SYMBOL 206,127,67,109,109,109,     [2579]
67,127,28
1830 SYMBOL 207,0,0,8,28,73,93,127,     [1711]
127
1840 SYMBOL 208,127,127,93,73,28,8,     [1599]
0,0
1850 SYMBOL 209,62,127,73,127,127,9     [2287]
9,127,127
1860 SYMBOL 210,127,127,99,127,127,     [1999]
73,127,62
1870 SYMBOL 211,28,127,97,109,97,10     [1906]
9,110,127
1880 SYMBOL 212,127,110,109,97,109,     [1884]
97,127,28
1890 SYMBOL 213,0,0,0,0,0,28,62,127     [1541]

1900 SYMBOL 214,127,62,28               [1383]
1910 SYMBOL 215,62,127,73,127,127,9     [2156]
3,99,62
1920 SYMBOL 216,62,99,93,127,127,73     [2472]
,127,62
1930 SYMBOL 217,28,127,127,107,107,     [2283]
107,119,127
1940 SYMBOL 218,127,119,107,107,107     [2245]
,127,127,28
1950 SYMBOL 220,0,110,170,42,42,42,     [1763]
46,0
1960 RETURN                             [555]
1970 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^   [4412]
^^^^^^^^^^

1980 '^^^     edition des cartes        [2080]
     ^^^

1990 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^   [4412]
^^^^^^^^^^

2000 IF n=2 OR n=3 THEN c=3 ELSE c=     [1492]
5
2010 IF a>5 THEN RETURN                 [2338]
2020 PAPER #a,4:CLS #a                  [1750]
2030 '                                  [117]
2040 '^^^^^^^^^^^  ROI  ^^^^^^^^^^^^    [4250]
^^^^^^^^^^^^^^^

2050  IF m=7 THEN note=63:PEN #a,c:     [8268]
 PRINT #a,CHR$(225+n)+" R    "+CHR$(
207)+"  "+CHR$(209)+" "+CHR$(204)+C
HR$(211)+CHR$(204)+CHR$(212)+CHR$(2
04)+" "+CHR$(210)+"  "+CHR$(208)+"R
 "+CHR$(225+n)
2060 '                                  [117]
2070 '^^^^^^^^^^^ DAME  ^^^^^^^^^^^^    [3583]
^^^^^^^^^^^^^^

2080 IF m=6 THEN note=71:PEN #a,c:      [9594]
PRINT #a,CHR$(225+n)+" D    "+CHR$(2
01)+"  "+CHR$(203)+" "+CHR$(204)+CH
R$(205)+CHR$(204)+CHR$(206)+CHR$(20
4)+" "+CHR$(219)+"  "+CHR$(202)+"D
"+CHR$(225+n)
2090 '                                  [117]
2100 '^^^^^^^^^^^ VALET ^^^^^^^^^^^^    [4507]
^^^^^^^^^^^^^^
```

```
2110 IF m=5 THEN note=80:PEN #a,c:  [10702]
PRINT #a,CHR$(225+n)+" V   "+CHR$(2
13)+"  "+CHR$(215)+" "+CHR$(204)+CH
R$(217)+CHR$(204)+CHR$(218)+CHR$(20
4)+" "+CHR$(216)+"  "+CHR$(214)+"V
"+CHR$(225+n)
2120 '                               [117]
2130 '^^^^^^^^^^^  AS   ^^^^^^^^^^^^ [3702]
^^^^^^^^^^^^^
2140 IF m=8 THEN note=60:PEN #a,c:P  [2205]
RINT #a,"                "+CHR$(225+n)

2150 '                               [117]
2160 '^^^^^^^^^^^  10   ^^^^^^^^^^^^ [4417]
^^^^^^^^^^^^^
2170 IF m=4 THEN note=89:PEN #a,c:P  [11088]
RINT #a,"  "+CHR$(220)+CHR$(225+n)+
" "+CHR$(225+n)+" "+CHR$(225+n)+" "
+CHR$(225+n)+" "+CHR$(225+n)+"   "+
CHR$(225+n)+" "+CHR$(225+n)+" "+CHR
$(225+n)+" "+CHR$(225+n)+" "+CHR$(2
25+n)+CHR$(220)
2180 '                               [117]
2190 '^^^^^^^^^^^   9   ^^^^^^^^^^^^ [4003]
^^^^^^^^^^^^^
2200 IF m=3 THEN note=95:PEN #a,c:P  [9389]
RINT #a,"  9"+CHR$(225+n)+" "+CHR$(
225+n)+"   "+CHR$(225+n)+" "+CHR$(2
25+n)+" "+CHR$(225+n)+" "+CHR$(225+
n)+" "+CHR$(225+n)+"   "+CHR$(225+n
)+" "+CHR$(225+n)+"9"
2210 '                               [117]
2220 '^^^^^^^^^^^   8   ^^^^^^^^^^^^ [4539]
^^^^^^^^^^^^^
2230 IF m=2 THEN note=106: PEN #a,c  [9661]
:PRINT #a,"  8"+CHR$(225+n)+" "+CHR
$(225+n)+"   "+CHR$(225+n)+" "+CHR$
(225+n)+"   "+CHR$(225+n)+" "+CHR$(
225+n)+"   "+CHR$(225+n)+" "+CHR$(2
25+n)+"8"
2240 '                               [117]
2250 '^^^^^^^^^^^   7   ^^^^^^^^^^^^ [4072]
^^^^^^^^^^^^^
2260 IF m=1 THEN note=119:PEN #a,c:  [9082]
PRINT #a,"  7"+CHR$(225+n)+" "+CHR$
(225+n)+"   "+CHR$(225+n)+" "+CHR$(
225+n)+"   "+CHR$(225+n)+"   "+CH
R$(225+n)+" "+CHR$(225+n)+"7"
2270 RETURN                          [555]
2280 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [4642]
^^^^^^^^^^^
2290 '^ ^^^^^^^ TIRAGE ^^^^^^^^^^^^  [3994]
^^^^^^^^^^^^
2300 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [4642]
^^^^^^^^^^^
2310 FOR a=1 TO 10                   [926]
2320 IF x(a)=1 THEN GOTO 2430        [1054]
```

```
2330 m(a)=INT(RND(1)*8)+1            [943]
2340 n(a)=INT(RND(1)*4)+1            [2081]
2350 m=m(a):n=n(a)                   [1189]
2360 IF sc(n,m)=1 OR sc(n,m)=2 OR s  [3036]
c(n,m)=3 THEN GOTO 2330
2370 IF n=3 OR n=2 THEN c=3 ELSE c=  [721]
5
2380 GOSUB 1970                      [849]
2390 SOUND 1,note,10,15,1            [1806]
2400 IF a<6 THEN sc(n,m)=1           [1143]
2410 IF a>5 THEN sc(n,m)=2           [2160]
2420 x(a)=1                          [412]
2430 NEXT a                          [383]
2440 RETURN                          [555]
2450 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [4412]
^^^^^^^^^^^
2460 ' ^^^^^^^^^^^^ FENETRES ^^^^^^  [4291]
^^^^^^^^^^^
2470 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [4412]
^^^^^^^^^^^
2480 WINDOW #1,1,3,11,19:PAPER #1,4  [2828]
:CLS #1
2490 WINDOW #2,5,7,11,19:PAPER #2,4  [1539]
:CLS #2
2500 WINDOW #3,9,11,11,19:PAPER #3,  [1623]
4:CLS #3
2510 WINDOW #4,13,15,11,19:PAPER #4  [2866]
,4:CLS #4
2520 WINDOW #5,17,19,11,19:PAPER #5  [2184]
,4:CLS #5
2530 WINDOW #6,1,20,21,25:PAPER #6,  [3070]
12:PEN #6,5:CLS #6
2540 WINDOW #7,1,20,1,9:PAPER #7,6:  [3292]
PEN #7,4:CLS #7
2550 RETURN                          [555]
2560 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [3529]
^^^
2570 '^^^   mise et enjeu      ^^^^  [3421]
^^^
2580 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [3529]
^^^
2590 PEN #7,9                        [689]
2600 LOCATE #7,1,7:PRINT #7,"Pour m  [2694]
iser : [COPY]"
2610 LOCATE #7,1,8:PRINT #7,"Contin  [3599]
uer  : [";CHR$(241);"]"
2620 PEN #7,4                        [662]
2630 IF INKEY (9)=0 THEN GOSUB 2890  [754]

2640 IF dol=0 THEN CLS #6:PRINT #6   [2975]
," vous n'avez plus un rond":RETURN
2650 IF INKEY (2)=-1 THEN 2630       [569]

2660 RETURN                          [555]
2670 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [4145]
^^^^^^^^^
2680 '^^^   EDITION DU JEU ADVERSE   [2884]
```

```
   ^^^^^^
2690 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [4145]
^^^^^^^^^
2700 FOR a= 6 TO 10                   [1070]
2710 n=n(a):m=m(a)                    [347]
2720 IF n=3 OR n=2 THEN c=3 ELSE c=  [721]
5
2730 PEN #6,c                         [715]
2740 IF m<4 THEN PRINT #6,m+6;        [1774]
2750 IF m=4 THEN PRINT #6,CHR$(220)  [2281]
;
2760 IF m=5 THEN PRINT #6," V";       [885]
2770 IF m=6 THEN PRINT #6," D";       [2107]

2780 IF m=7 THEN PRINT #6," R";       [1514]

2790 IF m=8 THEN PRINT #6,"AS";       [1579]
2800 IF n=1 THEN PRINT #6,CHR$(226)  [1753]
;
2810 IF n=2 THEN PRINT #6,CHR$(227)  [2881]
;
2820 IF n=3 THEN PRINT #6,CHR$(228)  [1792]
;
2830 IF n=4 THEN PRINT #6,CHR$(229)  [1185]
;
2840 NEXT                             [350]
2850 RETURN                           [555]
2860 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [5054]
^^^^^^^^^^^^^^
2870 '^^^^    CALCUL DES POINTS       [2501]
       ^^^^^
2880 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ [5054]
^^^^^^^^^^^^^^
2890 mise=mise+1:s=s+1:LOCATE #7,17  [2184]
,1:PRINT #7,mise
2900 note=INT(RND(3)*478)+60          [1124]
2910 SOUND 1,note,10,15,1             [1806]
2920 point=dol:ligne=1                [784]
2930 IF dol>20 THEN point=dol-20:li  [3316]
gne=2
2940 IF dol>40 THEN point=dol-40:li  [1705]
gne=3
2950 IF dol>60 THEN point=dol-60:li  [1384]
gne=4
2960 IF dol>80 THEN CLS#6:PRINT #6,  [4303]
"vous avez fait sauter la banque"
2970 LOCATE #6,point,ligne:PRINT #6  [1232]
," ":dol=dol-1
2980 FOR x=1 TO 200:NEXT              [601]
2990 RETURN                           [555]
4000 NOTE=32                          [217]
4010 FOR x=1 TO 440                   [898]
4015 SOUND 1,NOTE,5,15:NOTE=NOTE+4    [2104]

4020 PAPER 5:PEN 5 :PRINT CHR$(143)  [1829]
;
4030 IF x=40 THEN PEN 4:PRINT "  V   [3251]
OUS AVEZ PERDU   ";
4040 IF X=240 THEN PEN 4:PRINT "VOU  [2198]
LEZ-VOUS REJOUER?";
4050 IF X=280 THEN PEN 4:PRINT "OUI  [1993]
=[O]       NON=[N]";
4060 NEXT                             [350]
4070 GOTO 5000                        [371]
4500 NOTE =232                        [426]
4510 FOR X=1 TO 400                   [906]
4520 SOUND 1,NOTE,5,15:NOTE=NOTE-4:  [3840]
IF NOTE=68 THEN NOTE=232
4530 PAPER 15:PEN 15 :PRINT CHR$(14  [2616]
3);
4540 IF x=140 THEN PEN 14:PRINT    " [2871]
     BRAVO             ";
4550 IF x=180 THEN PEN 14:PRINT    " [1894]
 VOUS AVEZ GAGNE      ";
4560 IF x=220 THEN PEN 14:PRINT   "  [3035]
LA BANQUE A SAUTE  ";
4570 IF x=260 THEN PEN 14:PRINT   "V [3581]
OULEZ-VOUS REJOUER?";
4580 IF x=300 THEN PEN 14:PRINT   "O [3279]
UI=[O]       NON=[N]";
4590 NEXT                             [350]
5000 a$=INKEY$                        [278]
5010 IF a$="o" OR a$="O" THEN GOTO   [1299]
700
5020 IF a$="n" OR a$="N" THEN GOTO   [1721]
5995
5030 GOTO 5000                        [371]
5995 k=15:MODE 1                      [707]
6000 CLS:FOR X=1 TO 20                [1704]
6005 WINDOW #1,10,30-X,1,26-X:PAPER  [1984]
 #1,2:CLS #1:PEN #1,3
6010 IF X>11 THEN GOTO 6014           [1775]
6011 IF X=1 THEN FOR Y=1 TO 10:PRIN  [9288]
T #1:NEXT:PRINT #1,TAB(7)"C'ETAIT":
PRINT #1:PRINT #1,TAB(8)"POKER":PRI
NT #1:PRINT #1,TAB(10)"D":PRINT #1:
PRINT #1,TAB(9)"AMS":GOTO 6014
6012 FOR Y=1 TO 12:PRINT #1:NEXT:PR  [4398]
INT #1,TAB(CINT((((31-X)-10)/2)-4))
"AU REVOIR"
6014 READ n                           [451]
6015 SOUND 1,n,CINT(100/X),K,1        [1569]
6016 IF X>5 THEN K=K-1                [880]
6020 FOR Z=1 TO CINT(1000/X):NEXT     [1388]

6030 MODE 1                           [506]
6040 NEXT                             [350]
6050 DATA 89,95,106,119,127,142,159  [3170]
,159,89,95,106,119,89,95,106,119,12
7,142,159,159
6060 END                              [110]
```

NOTA : le signe ^ est la fleche vers le haut (sous £) sur le clavier.

GÉOMETRI

Ce programme vous permettra de vous remémorer quelques formules apprises à l'école, mais peut-être déjà oubliées... Le Menu 1 fait apparaître quatre grandes parties :
1 - surfaces ;
2 - volumes ;
3 - récapitulation des formules vues en 1 et 2 ;
4 - exercices d'application concernant les n° 1 et 2.

Le passage d'un menu à l'autre s'opère en appuyant tout simplement sur le numéro choisi. Lorsque des questions apparaissent, il suffit de répondre en appuyant sur O ou N. Vous pouvez, si vous le souhaitez, modifier le type d'impression (c'est-à-dire sur fond sombre) en modifiant la ligne 10 comme suit : 10 CLS : MODE 2 : GOTO 3000. Très simple d'emploi, ce logiciel s'adresse tant aux jeunes qu'aux "moins jeunes". C'est en fait une mini-encyclopédie de la géométrie qui vous évitera d'aller compulser des tonnes d'ouvrages ; tout sera dans la mémoire de votre Amstrad. A noter que le programme permet la visualisation des surfaces ou volumes étudiés.
Bon courage...

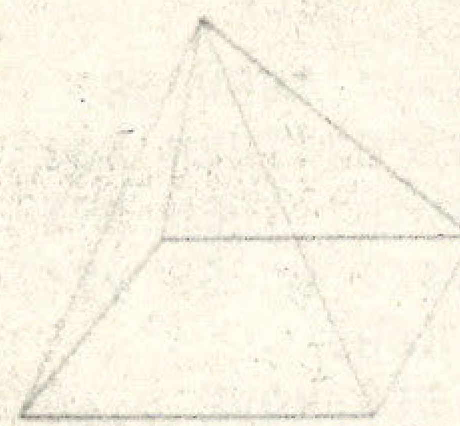
Denis Osmont

FORMULES POUR LES VOLUMES

parallelepipede: L x l x h
cube : cote x cote x cote
sphere : 4 / 3 x π x r x r x r
pyramide : (b x h) / 3
cylindre : (π x D x D x h) / 4

menu 1 ou 4

menu 1 ou 3

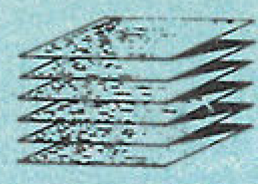


PYRAMIDE

Volume= (B x h) / 3

Volume en 3D (o/n)

```
1 GOSUB 39998
5 REM ******* SURFACES ET SOLIDES *******
6 REM ******* DENIS OSMONT *******
10 CLS:INK 1,0:INK 0,26:MODE 2:GOTO 3000
20 ORIGIN 0,0:PLOT 180,120:DRAW 180,270
40 PLOT 180,120:DRAW 330,120:PLOT 180,270:D
RAW 330,270:PLOT 330,270:DRAW 330,120
100 PLOT 330,120:DRAW 410,220:PLOT 410,220:
DRAW 410,340:PLOT 410,340:DRAW 330,270
160 PLOT 410,340:DRAW 290,340:PLOT 290,340:
DRAW 180,270:GOTO 1000
200 PLOT 290,340:DRAW 290,220:PLOT 290,220:
DRAW 180,120:PLOT 290,220:DRAW 410,220:GOTO
 1080
280 CLS:ORIGIN 0,0:PLOT 180,120:DRAW 330,12
0
290 PLOT 330,120:DRAW 330,270:PLOT 330,270:
DRAW 180,270
310 PLOT 180,270:DRAW 180,120:PLOT 330,120:
DRAW 380,200
330 PLOT 380,200:DRAW 380,320:PLOT 380,320:
DRAW 250,320
350 PLOT 250,320:DRAW 180,270:PLOT 330,270:
DRAW 380,320
370 LOCATE 8,20:PRINT"CUBE":LOCATE 10,22:PR
INT"Volume= cote x cote x cote"
380 LOCATE 5,24:PRINT"Volume en 3D (o/n)"
385 w$=INKEY$:IF w$="" THEN 385
390 IF w$="o" OR w$="O" THEN 400
392 IF w$="n" OR w$="N" THEN 395
394 IF w$<>"o" OR w$<>"O" OR w$<>"n" OR w$<
>"N" THEN 385 ELSE 1080
400 ORIGIN 0,0:PLOT 270,320:DRAW 270,200
410 PLOT 270,200:DRAW 180,120:PLOT 270,200:
DRAW 380,200:GOTO 1080
420 CLS:ORIGIN 0,0:PLOT 160,120:DRAW 330,12
0:PLOT 330,120:DRAW 380,200:PLOT 380,200:DR
AW 250,300
```



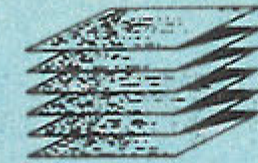
```
430 PLOT 250,300:DRAW 160,120:PLOT 250,300:
DRAW 330,120
440 LOCATE 8,20:PRINT"PYRAMIDE":LOCATE 10,2
2:PRINT"Volume= (B x h) / 3"
450 LOCATE 5,24:PRINT"Volume en 3D (o/n)"
460 w$=INKEY$:IF w$="" THEN 460
470 IF w$="o" OR w$="O" THEN 480
472 IF w$="n" OR w$="N" THEN 475
474 IF w$<>"n" OR w$<>"N" OR w$<>"o" OR w$<
>"O" THEN 460 ELSE 1080
480 PLOT 230,200:DRAW 160,120:PLOT 230,200:
DRAW 380,200:PLOT 230,200:DRAW 250,300:GOTO
 1080
500 CLS:ORIGIN 250,180:DEG:MOVE 0,80
520 FOR a=0 TO 360 STEP 10:DRAW 80*SIN(a),8
0*COS(a):NEXT
530 ORIGIN 400,230:DEG:MOVE 0,60
540 FOR a=0 TO 140 STEP 10:DRAW 60*SIN(a),6
0*COS(a):NEXT:ORIGIN 0,0
550 PLOT 280,107:DRAW 440,185:PLOT 240,260:
DRAW 415,290
560 LOCATE 8,20:PRINT"CYLINDRE":LOCATE 10,2
2:PRINT"Volume= ( ";CHR$(184);" D x D x h )
 / 4"
570 LOCATE 5,24:PRINT"Volume en 3D (o/n)"

580 y$=INKEY$:IF y$="" THEN 580
590 IF y$="o" OR y$="O" THEN 600
592 IF y$="n" OR y$="N" THEN 595
594 IF y$<>"n" OR y$<>"N" OR y$<>"o" OR y$<
>"O" THEN 580 ELSE 1080
600 ORIGIN 400,230:DEG:MOVE 0,60
610 FOR a=0 TO 360 STEP 10:DRAW 60*SIN(a),6
0*COS(a):NEXT:GOTO 1080
620 CLS:ORIGIN 250,180:DEG:MOVE 0,80
640 FOR a=0 TO 360 STEP 10:DRAW 80*SIN(a),8
0*COS(a):NEXT:MOVE 0,60
660 FOR a=0 TO 180 STEP 10:DRAW 60*SIN(a),6
0*COS(a):NEXT
670 LOCATE 16,11:PRINT"  ":LOCATE 16,10:PRI
NT"  ":LOCATE 19,13:PRINT"  ":LOCATE 19,16:
PRINT"  ":LOCATE 16,18:PRINT"  "
680 MOVE 0,52:FOR a=0 TO 140 STEP 10:DRAW 5
2*SIN(a),52*COS(a):NEXT
690 LOCATE 17,12:PRINT"  ":LOCATE 18,15:PRI
NT"  "
700 LOCATE 8,20:PRINT"SPHERE":LOCATE 10,22:
PRINT"Volume= 4 / 3 x ";CHR$(184);" r x r x
 r"
705 ORIGIN 0,0:GOTO 1080
1000 LOCATE 8,20:PRINT"PARALLELEPIPEDE RECT
ANGLE":LOCATE 10,22
1010 PRINT"Volume= L x l x h":LOCATE 5,24
1050 PRINT"volume en 3D (o/n)"
1060 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1060
1070 IF a$="o" OR a$="O" THEN 200
1072 IF a$="n" OR a$="N" THEN 1080
1075 IF a$<>"o" OR a$<>"O" OR a$<>"n" OR a$
<>"N" THEN 1060
1080 LOCATE 5,2:PRINT"menu 1 ou 3"
1090 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1090
1120 IF a$="1" THEN GOTO 5000
1140 IF a$="3" THEN GOTO 3010
1150 IF a$<>"1" OR a$<>"2" THEN 1090
3000 GOTO 5000
3010 CLS:LOCATE 10,3:PRINT"M E N U  3":GOSU
B 39990
3040 LOCATE 5,6:PRINT"1 parallelepipede rec
tangle"
3100 LOCATE 5,8:PRINT"2 cube":LOCATE 5,10:P
RINT"3 sphere"
3140 LOCATE 5,12:PRINT"4 pyramide":LOCATE 5
,14:PRINT"5 cylindre"
3200 b$=INKEY$:IF b$="" THEN 3200
3250 IF b$="1" THEN 3280
3260 IF b$="2" THEN 280
3262 IF b$="3" THEN 620
3265 IF b$="4" THEN 420
3270 IF b$="5" THEN 500
3275 IF b$<>"1" OR b$<>"2" OR b$<>"3" OR b$
<>"4" OR b$<>"5" THEN 3200
3280 CLS:GOTO 20
5000 CLS:LOCATE 10,3:PRINT"M E N U  1":GOSU
B 39990
5010 LOCATE 5,10:PRINT"1 surfaces"
5020 LOCATE 5,12:PRINT"2 volumes"
5021 LOCATE 5,14:PRINT"3 formules"
5022 LOCATE 5,16:PRINT"4 exercices d'applic
ation"
5030 c$=INKEY$:IF c$="" THEN 5030
5050 IF c$="1" THEN 5100
5060 IF c$="2" THEN 3010
5065 IF c$="3" THEN 20000
5070 IF c$="4"THEN 21000
5075 IF c$<>"1" OR c$<>"2" OR c$<>"3" OR c$
<>"4" THEN 5030 ELSE 3010
5100 CLS:LOCATE 10,3:PRINT"M E N U  2":GOSU
B 39990
5120 LOCATE 5,6:PRINT"1 rectangle"
5150 LOCATE 5, 8:PRINT"2 carre"
5200 LOCATE 5,10:PRINT"3 triangles"
5250 LOCATE 5,12:PRINT"4 parallelogramme"

5300 LOCATE 5,14:PRINT"5 trapeze"
5350 LOCATE 5,16:PRINT"6 cercle"
5360 LOCATE 5,18:PRINT"7 losange"
5400 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 5400
5500 IF d$="1" THEN 10000
5520 IF d$="2" THEN 11000
5530 IF d$="3" THEN 12000
5540 IF d$="4" THEN 13000
5550 IF d$="5" THEN 14000
5560 IF d$="6" THEN 15000
5570 IF d$="7" THEN 16000
```

```
5580 IF d$<>"1" OR d$<>"2" OR d$<>"3" OR d$
<>"4" OR d$<>"5" OR d$<>"5" OR d$<>"6" OR d
$<>"7" THEN 5400
10000 CLS:ORIGIN 0,0
10050 PLOT 180,120:DRAW 180,270
10100 PLOT 180,270:DRAW 390,270
10150 PLOT 390,270:DRAW 390,120
10200 PLOT 390,120:DRAW 180,120
10210 LOCATE 8,20:PRINT"RECTANGLE"
10250 LOCATE 10,22:PRINT"Surface= L x l"
10300 LOCATE 5,24:PRINT"menu 1 ou 2"
10350 f$=INKEY$:IF f$="" THEN 10350
10450 IF f$="1" THEN 5000
10500 IF f$="2" THEN 5100
10550 IF f$<>"1" OR f$<>"2" THEN 10350
11000 CLS:ORIGIN 0,0
11020 PLOT 180,120:DRAW 180,270
11040 PLOT 180,270:DRAW 330,270
11060 PLOT 330,270:DRAW 330,120
11080 PLOT 330,120:DRAW 180,120
11100 LOCATE 8,20:PRINT"CARRE"
11120 LOCATE 10,22:PRINT"Surface= cote x co
te"
11140 GOTO 10300
12000 CLS:GOTO  30000
12010 CLS:ORIGIN 0,0
12020 PLOT 180,120:DRAW 340,120
12040 PLOT 340,120:DRAW 220,260
12060 PLOT 220,280:DRAW 180,120
12080 LOCATE 8,20:PRINT"TRIANGLE QUELCONQUE
"

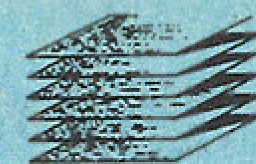

12100 LOCATE 10,22:PRINT"Surface= (b x h) /
 2"
12120 GOTO 29000
13000 CLS:ORIGIN 0,0
13020 PLOT 180,120:DRAW 330,120
13040 PLOT 330,120:DRAW 410,220
13060 PLOT 410,220:DRAW 260,220
13080 PLOT 260,220:DRAW 180,120
13100 LOCATE 8,20:PRINT"PARALLELOGRAMME"
13120 LOCATE 10,22:PRINT"Surface= b x h"
13140 GOTO 10300
14000 CLS:ORIGIN 0,0
14020 PLOT 180,120:DRAW 330,120
14040 PLOT 330,120:DRAW 310,220
14060 PLOT 310,220:DRAW 200,220
14080 PLOT 200,220:DRAW 180,120
14100 LOCATE 8,20:PRINT"TRAPEZE"
14120 LOCATE 10,22:PRINT"Surface= (B + b) /
 2 * h"
14140 GOTO 10300
15000 CLS
15020 ORIGIN 320,230
15040 DEG
15060 MOVE 0,100
15080 FOR a=0 TO 360 STEP 10
15100 DRAW 100*SIN(a),100*COS(a)
15120 NEXT
15140 LOCATE 8,20:PRINT"CERCLE"
15160 LOCATE 10,22:PRINT"Surface= (";CHR$(1
84);" D x D) / 4"
15180 GOTO 10300
16000 CLS
16015 ORIGIN 0,0
16020 PLOT 250,120:DRAW 320,190
16040 PLOT 320,190:DRAW 250,260
16060 PLOT 250,260:DRAW 180,190
16080 PLOT 180,190:DRAW 250,120
16100 LOCATE 8,20:PRINT"LOSANGE"
16120 LOCATE 10,22:PRINT"Surface= (a x b) /
 2"
16140 GOTO 10300
17000 CLS:ORIGIN 0,0:PLOT 180,120:DRAW 340,
120:PLOT 340,120:DRAW 180,270
17020 PLOT 180,270:DRAW 180,120
17030 LOCATE 8,20:PRINT"TRIANGLE RECTANGLE"
17040 LOCATE 10,22:PRINT"Surface= (b x h) /
 2"
17050 GOTO 29000
18000 CLS:ORIGIN 0,0:PLOT 180,120:DRAW 340,
120:PLOT 340,120:DRAW 260,320:PLOT 260,320:
DRAW 180,120
18020 LOCATE 8,20:PRINT"TRIANGLE ISOCELE":L
OCATE 10,22:PRINT"Surface= (b x h) / 2"
18030 GOTO 29000
19000 CLS:ORIGIN 0,0:PLOT 180,120:DRAW 340,
120:PLOT 340,120:DRAW 260,280:PLOT 260,280:
DRAW 180,120
19020 LOCATE 8,20:PRINT"TRIANGLE EQUILATERA
L":LOCATE 10,22:PRINT"Surface= (c x cx V3)
/ 4"
19030 GOTO 29000
20000 CLS:LOCATE 10,3:PRINT"M E N U  4":GOS
UB 39990
20020 LOCATE 5,10:PRINT"1 formules pour les
 surfaces":LOCATE 5,12:PRINT"2 formules pou
r les volumes"
20030 qq$=INKEY$:IF qq$="" THEN 20030
20040 IF qq$="1" THEN 20100
20050 IF qq$="2" THEN 20250
20060 IF qq$<>"1" OR qq$<>"2" THEN 20030
20100 CLS:LOCATE 8,3:PRINT"FORMULES POUR LE
S SURFACES"
20120 LOCATE 2,8:PRINT"rectangle       : ";"
L x l"
20130 LOCATE 2,10:PRINT"carre          : ";
"cote x cote"
20140 LOCATE 2,12:PRINT"triangle equil.: ";
"(c x c x V3) / 4"
20145 LOCATE 2,14:PRINT"autres triangl.: ";
"(b x h ) / 2"
20150 LOCATE 2,16:PRINT"trapeze        : ";
"(B + b ) / 2 x h"
```



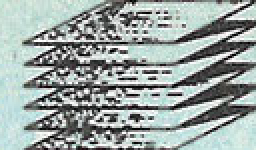
```
20160 LOCATE 2,18:PRINT"parallelogramme: ";
"b x h"
20170 LOCATE 2,20:PRINT"cercle          : ";
"( ";CHR$(184);" D x D ) / 4"
20175 LOCATE 2,22:PRINT"losange         : ";
"(a + b) / 2"
20180 LOCATE 5,24:PRINT"menu 1 ou 4"
20200 ll$=INKEY$:IF ll$="" THEN 20200
20210 IF ll$="1" THEN 5000
20220 IF ll$="4" THEN 20000
20230 IF ll$<>"1" OR ll$<>"2" THEN 20200
20250 CLS:LOCATE 8,3:PRINT"FORMULES POUR LE
S VOLUMES"
20260 LOCATE 2,10:PRINT"parallelepipede: ";
"L x l x h"
20270 LOCATE 2,12:PRINT"cube            : ";
"cote x cote x cote"
20280 LOCATE 2,14:PRINT"sphere          : ";
"4 / 3 x ";CHR$(184);" r x r x r"
20290 LOCATE 2,16:PRINT"pyramide        : ";
"(b x h) / 3"
20300 LOCATE 2,18:PRINT"cylindre        : ";
"( ";CHR$(184);" D x D x h ) / 4"
20350 GOTO 20180
21000 CLS:LOCATE 10,3:PRINT"M E N U  5":GOS
UB 39990
21010 LOCATE 5,10:PRINT"1 exercices pour le
s surfaces"
21020 LOCATE 5,12:PRINT"2 exercices pour le
s volumes"
21030 cv$=INKEY$:IF cv$="" THEN 21030
21040 IF cv$="1" THEN 21100
21050 IF CV$="2" THEN 22700
21060 IF cv$<>"1" OR cv$<>"2" THEN 21030
21100 CLS:LOCATE 10,3:PRINT"M E N U  6":GOS
UB 39990
21105 LOCATE 8,5:PRINT"Exercices pour les s
urfaces"
21110 LOCATE 5,10:PRINT"1 rectangle":LOCATE
 5,12:PRINT"2 carre":LOCATE 5,14:PRINT"3 tr
iangles":LOCATE 5,16:PRINT"4 trapeze":LOCAT
E 5,18:PRINT"5 parallelogramme"
21120 LOCATE 5,20:PRINT"6 cercle":LOCATE 5,
22:PRINT"7 losange"
21125 t=0
21130 s$=INKEY$:IF s$="" THEN 21130
21140 IF s$="1" THEN 21200
21150 IF s$="2" THEN 21500
21160 IF s$="3" THEN 21650
21170 IF s$="4" THEN 21900
21180 IF s$="5" THEN 22100
21190 IF s$="6" THEN 22300
21192 IF s$="7" THEN 22500
21193 IF s$<>"1" OR s$<>"2" OR s$<>"3" OR s
$<>"4" OR s$<>"5" OR s$<>"6" OR s$<>"7" THE
N 21130
21200 CLS:LOCATE 5,4:PRINT"R E C T A N G L
E"
21204 t=t+1:IF T<8 THEN 21210
21208 RESTORE 21210
21210 DATA 10,15,20,100,1000,200,25,500,700
,630,50,5,300,60,75,3,95,45
21220 GOSUB 39900
21240 LOCATE 10,10:PRINT"longueur: ";nm
21250 GOSUB 39910
21260 LOCATE 10,12:PRINT"largeur : ";jk
21270 zz=nm*jk
21280 LOCATE 3,15:INPUT"resultat: ";re
21290 IF re=zz THEN 21300
21295 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 21310
21300 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"
21310 LOCATE 8,22:PRINT"voulez-vous recomme
ncer (o/n):"
21320 tt$=INKEY$:IF tt$="" THEN 21320
21322 IF tt$="o" OR tt$="O" THEN 21200
21323 IF tt$="n" OR tt$="N" THEN 21340
21324 IF tt$<>"o" OR tt$<>"O" OR tt$<>"N" O
R tt$<>"n" THEN 21320
21340 RESTORE 21210:
21350 LOCATE 5,24:PRINT"menu 1 ou 5 ou 6 ou
 (e)exercices"
21360 gl$=INKEY$:IF gl$="" THEN 21360
21370 IF gl$="1" THEN 5000
21380 IF gl$="5" THEN 21000
21390 IF gl$="e" THEN 21100
21400 IF gl$="6" THEN 21100
21410 IF gl$<>"1" OR gl$<>"5" OR gl$<>"e" O
R gl$<>"6" THEN 21360
21500 CLS:LOCATE 5,4:PRINT"C A R R E"
21510 t=t+1
21520 IF t<16 THEN 21540
21530 RESTORE 21210
21540 GOSUB 39900
21560 LOCATE 10,10:PRINT"cote: ";nm
21570 zz=nm*nm
21580 LOCATE 3,15:INPUT"resultat: ";re
21590 IF re=zz THEN 21610
21600 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 21620
21610 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"
21620 LOCATE 8,22:PRINT"voulez-vous recomme
ncer (o/n):"
21630 rt$=INKEY$:IF rt$="" THEN 21630
21632 IF rt$="o" OR rt$="O" THEN 21500
21633 IF rt$="n" OR rt$="N" THEN 21640
21634 IF rt$<>"o" OR rt$<>"O" OR rt$<>"n" O
R rt$<>"N" THEN 21630
21640 RESTORE 21210:GOTO 21350
21650 CLS:LOCATE 10,3:PRINT "M E N U  9":GO
SUB 39990
21660 LOCATE 10,10:PRINT "1 triangle equila
teral"
21665 LOCATE 10,12:PRINT "2 autres triangle
s"
21670 qw$=INKEY$:IF QW$="" THEN 21670
```

```
21675 IF QW$="2" THEN 21700
21680 IF QW$="1" THEN 41000 ELSE 21670
21700 CLS:LOCATE 5,4:PRINT"T R I A N G L E"
21710 t=t+1
21720 IF t<5 THEN 21740
21730 RESTORE 21210
21740 GOSUB 39900
21760 LOCATE 10,10:PRINT"base    : ";nm
21765 GOSUB 39910
21770 LOCATE 10,12:PRINT"hauteur: ";jk
21780 zz=nm*jk/2
21790 LOCATE 3,15:INPUT"resultat: ";re
21800 IF re=zz THEN 21820
21810 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 21830
21820 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"
21830 LOCATE 8,22:PRINT"voulez-vous recomme
ncer (o/n):"
21840 wx$=INKEY$:IF wx$="" THEN 21840
21842 IF wx$="o" OR wx$="O" THEN 21700
21843 IF wx$="n" OR wx$="N" THEN 21850
21844 IF wx$<>"o" OR wx$<>"O" OR wx$<>"n" O
R wx$<>"N" THEN 21840
21850 RESTORE 21210:GOTO 21350
21900 CLS:LOCATE 5,4:PRINT"T R A P E Z E"
21910 t=t+1
21920 IF t<5 THEN 21940
21930 RESTORE 21210
21940 GOSUB 39900
21960 LOCATE 10,9 :PRINT"Base    : ";nm
21970 GOSUB 39910
21980 LOCATE 10,11:PRINT"base    : ";jk
21990 READ x:z=x*RND(1):hj=INT(z)
22000 LOCATE 10,13:PRINT"hauteur: ";hj
22010 zz=(nm+jk)/2*hj
22020 LOCATE 3,15:INPUT"resultat: ";re
22030 IF re=zz THEN 22050
22040 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 22060
22050 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"

22060 LOCATE 8,22:PRINT"voulez-vous recomme
ncer (o/n):"
22070 wx$=INKEY$:IF wx$="" THEN 22070
22080 IF wx$="o" OR wx$="O" THEN 21900
22082 IF wx$="n" OR wx$="N" THEN 22090
22084 IF wx$<>"o" OR wx$<>"O" OR wx$<>"n" O
R wx$<>"N" THEN 22070
22090 RESTORE 21210:GOTO 21350
22100 CLS:LOCATE 5,4:PRINT"P A R A L L E L
O G R A M M E"
22110 t=t+1:IF t<9 THEN 22140
22130 RESTORE 21210
22140 GOSUB 39900
22160 LOCATE 10,10:PRINT"base    : ";nm
22170 GOSUB 39910
22180 LOCATE 10,12:PRINT"hauteur: ";jk
22190 LOCATE 3,15:INPUT"resultat: ";re
22195 zz=nm*jk
22200 IF re=zz THEN 22220
22210 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 22230
22220 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"
22230 LOCATE 8,22:PRINT"voulez-vous recomme
ncer (o/n):"
22240 wx$=INKEY$:IF wx$="" THEN 22240
22250 IF wx$="o" OR wx$="O" THEN 22100
22252 IF wx$="n" OR wx$="N" THEN 22260
22254 IF wx$<>"o" OR wx$<>"O" OR wx$<>"n" O
R wx$<>"N" THEN 22240
22260 RESTORE 21210:GOTO 21350
22300 CLS:LOCATE 5,4:PRINT"C E R C L E"
22310 t=t+1:IF t<15 THEN 22340
22330 RESTORE 21210
22340 GOSUB 39900
22360 LOCATE 10,10:PRINT"diametre: ";nm
22370 LOCATE 10,12:PRINT CHR$(184)" =      :
  3.14"
22380 zz=(3.14*nm*nm)/4
22390 LOCATE 3,15:INPUT"resultat: ";re
22400 IF re=zz THEN 22420
22410 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 22430
22420 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"
22430 LOCATE 8,22:PRINT"voulez-vous recomme
ncer (o/n):"
22440 wx$=INKEY$:IF wx$="" THEN 22440
22450 IF wx$="o" OR wx$="O" THEN 22300
22452 IF wx$="n" OR wx$="N" THEN 22460
22454 IF wx$<>"o" OR wx$<>"n" OR wx$<>"O" O
R wx$<>"N" THEN 22440
22460 RESTORE 21210:GOTO 21350
22500 CLS:LOCATE 5,4:PRINT"L O S A N G E"
22510 t=t+1:IF t<9 THEN 22540
22530 RESTORE 21210
22540 GOSUB 39900
22560 LOCATE 10,10:PRINT"a.....: ";nm
22570 GOSUB 39910
22580 LOCATE 10,12:PRINT"b.....: ";jk
22590 zz=(nm*jk)/2
22600 LOCATE 3,15:INPUT"resultat:";re
22610 IF re=zz THEN 22630
22620 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 22640
22630 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"
22640 LOCATE 8,22:PRINT"voulez-vous recomme
ncer (o/n):"
22650 wx$=INKEY$:IF wx$="" THEN 22650
22660 IF wx$="o" OR wx$="O" THEN 22500
22662 IF wx$="n" OR wx$="N" THEN 22670
22664 IF wx$<>"o" OR wx$<>"n" OR wx$<>"O" O
R wx$<>"N" THEN 22650
22670 RESTORE 21210:GOTO 21350
22700 CLS:LOCATE 10,3:PRINT"M E N U  7":GOS
UB 39990
22705 LOCATE 8,5:PRINT"Exercices pour les v
olumes"
22710 LOCATE 5,10:PRINT"1 parallelepipede":
LOCATE 5,12:PRINT"2 cube":LOCATE 5,14:PRINT
```



```
"3 sphere":LOCATE 5,16:PRINT"4 pyramide":LO
CATE 5,18:PRINT"5 cylindre"
22720 t=0
22730  a$=INKEY$:IF  a$="" THEN 22730
22740 IF a$="1" THEN 22800
22750 IF a$="2" THEN 23200
22760 IF a$="3" THEN 23400
22765 IF a$="4" THEN 23600
22770 IF a$="5" THEN 23900
22775 IF as$<>"1" OR as$<>"2" OR as$<>"3" O
R as$<>"4" OR as$<>"5" THEN 22730
22800 CLS:LOCATE 5,4:PRINT"P A R A L L E L
E P I P E D E   R E C T A N G L E"
22810 t=t+1:IF t<5 THEN 22840
22830 RESTORE 21210
22840 GOSUB 39900
22860 LOCATE 10,9 :PRINT"Longueur: ";nm
22870 GOSUB 39910
22880 LOCATE 10,11:PRINT"largeur : ";jk
22890 READ x:z=x*RND(1):hj=INT(z)
22900 LOCATE 10,13:PRINT"hauteur : ";hj
23000 zz=nm*jk*hj
23010 LOCATE 3,15:INPUT"resultat:";re
23020 IF re=zz THEN 23040
23030 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 23050
23040 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"
23050 LOCATE 8,22:PRINT"voulez-vous recomme
ncer (o/n):"
23060 wx$=INKEY$:IF wx$="" THEN 23060
23070 IF wx$="o" OR wx$="O" THEN 22800
23072 IF wx$="n" OR wx$="N" THEN 23080
23074 IF wx$<>"o" OR wx$<>"n" OR wx$<>"O" O
R wx$<>"N" THEN 23060
23080 RESTORE 21210:GOTO 23090
23090 LOCATE 5,24:PRINT"menu 1 ou 5 ou 7 ou
 (e)exercices"
23100 gl$=INKEY$:IF gl$="" THEN 23100
23110 IF gl$="1" THEN 5000
23120 IF gl$="5" THEN 21000
23130 IF gl$="7" THEN 22700
23140 IF gl$="e" THEN 22700
23145 GOTO 23100
23200 CLS:LOCATE 5,4:PRINT"C U B E"
23210 t=t+1:IF t<15 THEN 23240
23230 RESTORE 21210
23240 GOSUB 39900
23260 LOCATE 10,10:PRINT"cote: ";nm
23270 zz=nm*nm*nm
23280 LOCATE 3,15:INPUT"resultat:";re
23290 IF re=zz THEN 23310
23300 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 23320
23310 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"
23320 LOCATE 8,22:PRINT"voulez-vous recomme
ncer (o/n):"
23330 wx$=INKEY$:IF wx$="" THEN 23330
23331 IF wx$="o" OR wx$="O" THEN 23200
23332 IF wx$="n" OR wx$="N" THEN 23340
23334 IF wx$<>"o" OR wx$<>"n" OR wx$<>"O" O
R wx$<>"N" THEN 23330
23340 RESTORE 21210:GOTO 23090
23400 CLS:LOCATE 5,4:PRINT"S P H E R E"
23410 t=t+1:IF t<15 THEN 23440
23430 RESTORE 21210
23440 GOSUB 39900
23460 LOCATE 10,10:PRINT"rayon: ";nm
23470 zz=  (4*nm*nm*nm*3.14)/3
23480 LOCATE 3,15:INPUT"resultat:";re
23490 IF re=zz THEN 23510
23500 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 23520
23510 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"
23520 LOCATE 8,22:PRINT"voulez-vous recomme
ncer (o/n):"
23530 wx$=INKEY$:IF wx$="" THEN 23530
23532 IF wx$="o" OR wx$="O" THEN 23400
23534 IF wx$="n" OR wx$="N" THEN 23540
23536 IF wx$<>"o" OR wx$<>"O" OR wx$<>"n" O
R wx$<>"N" THEN 23530
23540 RESTORE 21210:GOTO 23090
23600 CLS:LOCATE 5,4:PRINT"P Y R A M I D E"
23610 t=t+1:IF t<8 THEN 23640
23630 RESTORE 21210
23640 GOSUB 39900
23660 LOCATE 10,9:PRINT"base    : ";nm
23670 GOSUB 39910
23680 LOCATE 10,11:PRINT"hauteur: ";jk
23690 zz=(nm*jk)/3
23700 LOCATE 3,15:INPUT"resultat:";re
23710 IF re=zz THEN 23730
23720 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 23740
23730 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"
23740 LOCATE 8,22:PRINT"voulez-vous recomme
ncer (o/n):"
23750 wx$=INKEY$:IF wx$="" THEN 23750
23760 IF wx$="o" OR wx$="O" THEN 23600
23770 IF wx$="n" OR wx$="N" THEN 23790
23780 IF wx$<>"o" OR wx$<>"O" OR wx$<>"n" O
R wx$<>"N" THEN 23750
23790 RESTORE 21210:GOTO 23090
23900 CLS:LOCATE 5,4:PRINT"C Y L I N D R E"
23910 t=t+1:IF t<8 THEN 23940
23930 RESTORE 21210
23940 GOSUB 39900
23960 LOCATE 10,9 :PRINT"diametre: ";nm
23970 GOSUB 39910
23980 LOCATE 10,11:PRINT"hauteur : ";jk
23990 zz=INT((3.14*nm*nm)/4)
24000 LOCATE 3,15:INPUT"resultat: ";re
24010 IF re=zz THEN 24030
24020 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 24040
24030 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"
24040 LOCATE 8,22:PRINT"voulez-vous recomme
ncer (o/n):"
24050 wx$=INKEY$:IF wx$="" THEN 24050
24060 IF wx$="o" OR wx$="O" THEN 23900
```



```
24070 IF wx$="n" OR wx$="N" THEN 24090
24080 IF wx$<>"o" OR wx$<>"O" OR wx$<>"n" O
R wx$<>"N" THEN 24050
24090 RESTORE 21210:GOTO 23090
29000 LOCATE 5,24:PRINT"menu 1 ou 2 ou 8"
29020 yy$=INKEY$:IF yy$="" THEN 29020
29030 IF yy$="1" THEN GOTO 5000
29040 IF yy$="2" THEN GOTO 5100
29050 IF yy$="8" THEN GOTO 30000
29060 IF yy$<>"1" OR yy$<>"2" OR yy$<>"8" T
HEN 29020
30000 CLS:LOCATE 10,3:PRINT"M E N U  8":GOS
UB 39990
30005 LOCATE 5,6:PRINT"1 triangle quelconqu
e"
30010 LOCATE 5,8:PRINT"2 triangle rectangle
"
30020 LOCATE 5,10:PRINT"3 triangle isocele"
30030 LOCATE 5,12:PRINT"4 triangle equilate
ral"
30040 y$=INKEY$:IF y$="" THEN 30040
30050 IF y$="1" THEN 12010
30060 IF y$="2" THEN 17000
30070 IF y$="3" THEN 18000
30080 IF y$="4" THEN 19000
30090 IF y$<>"1" OR y$<>"2" OR y$<>"3" OR y
$<>"4" THEN 30040
39900 READ x:z=x*RND(1):nm=INT(z):RETURN
39910 READ x:z=x*RND(1):jk=INT(z):RETURN
39990 LOCATE 10,4:PRINT"----------":RETURN
39998 INK 0,1:INK 1,26:BORDER 0
40000 MODE 0:sp$="SURFACES PLANES":es$="ET
SOLIDES"
40010 FOR i=1 TO 15:LOCATE 1+i,10:PRINT MID
$(sp$,i,1):FOR yy=1 TO 200:NEXT yy:NEXT i
40012 FOR i=1 TO 10:LOCATE 3+i,14:PRINT MID
$(es$,i,1):FOR yy=1 TO 200:NEXT yy:NEXT i:G
OSUB 40100:BORDER 0,26:BORDER 26,0
40025 FOR i=1 TO 1500:NEXT:BORDER 0:MODE 1
40030 RETURN
40100 ORIGIN 0,0:DRAW 0,398:DRAW 638,398:DR
AW 638,0:DRAW 0,0:RETURN
41000 CLS:LOCATE 5,4:PRINT "T R I A N G L E
  E Q U I L A T E R A L"
41010 T=T+1
41020 IF T<9 THEN 41040
41030 RESTORE 21210
41040 GOSUB 39900
41050 LOCATE 10,10:PRINT"Cote    : ";cote
41060 GOSUB 39910
41070 ZZ=COTE^2*SQR(3)/4
41080 LOCATE 3,15:INPUT "RESULTAT:  ";re
41090 IF RE=ZZ THEN 41110
41100 LOCATE 10,18:PRINT"FAUX":GOTO 41120
41110 LOCATE 10,18:PRINT"JUSTE"
41120 LOCATE 8,22:PRINT"Voulez-vous recomme
ncer (O/N): "
41130 WX$=UPPER$(INKEY$):IF WX$="" THEN 411
30
41140 IF WX$="O" THEN 41000
41150 IF WX$="N" THEN 41160 ELSE 41130
41160 RESTORE 21210
41170 LOCATE 5,24:PRINT "Menu 1 ou 5 ou 6 o
u 9 ou (e)xercices"
41180 QW$=INKEY$:IF QW$="" THEN 41180
41190 IF QW$="1" THEN 5000
41200 IF QW$="5" THEN 21000
41210 IF QW$="6" THEN 21100
41220 IF QW$="e" THEN 21100
41230 IF QW$="9" THEN 21650 ELSE 41180
```


AMSTRAD EXPO
21 au 24 novembre
la Villette
la grande halle

AMSTRAD EXPO
21 au 24 novembre
la Villette
la grande halle

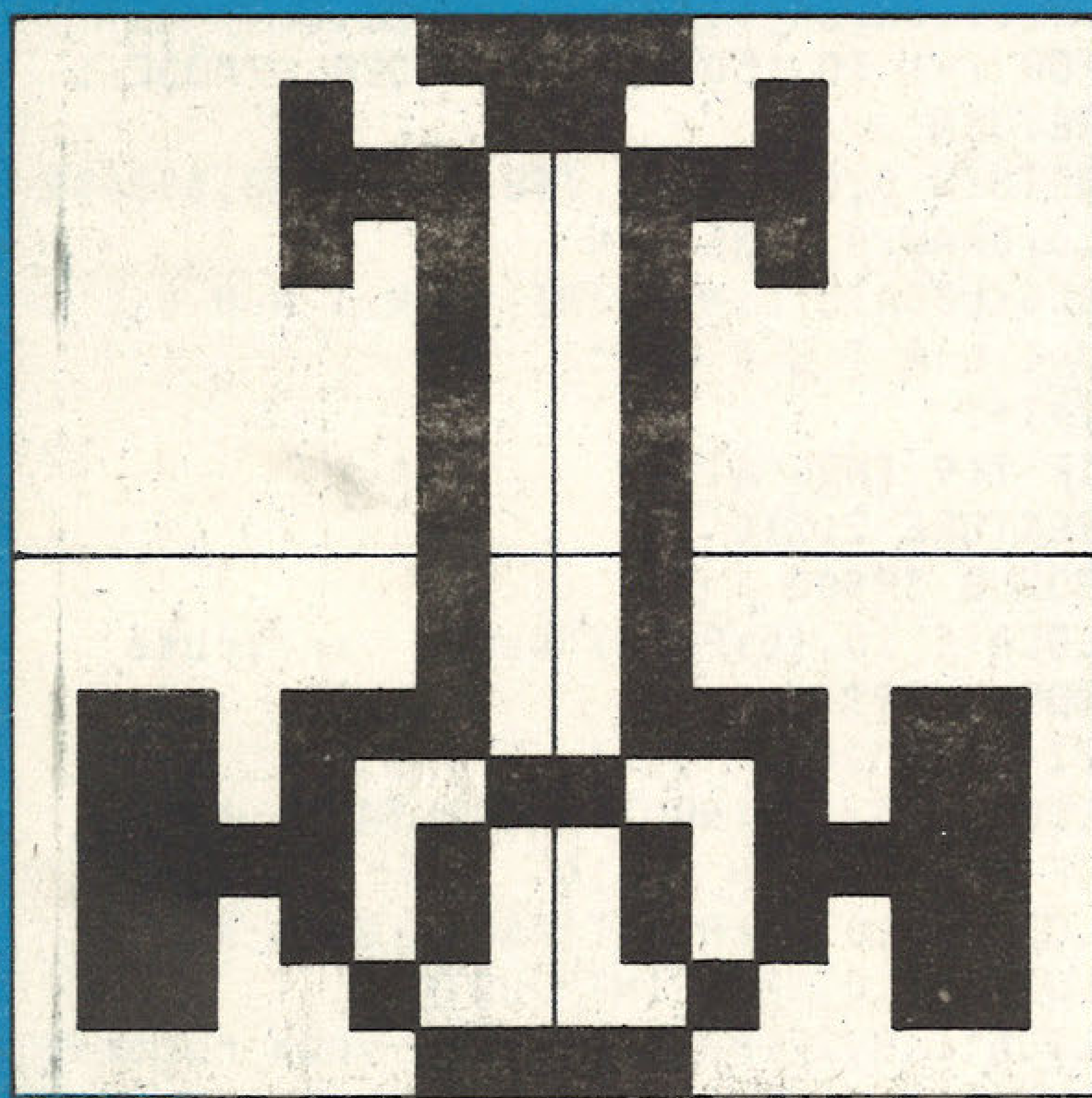
AMSTRAD EXPO
21 au 24 novembre
la Villette
la grande halle

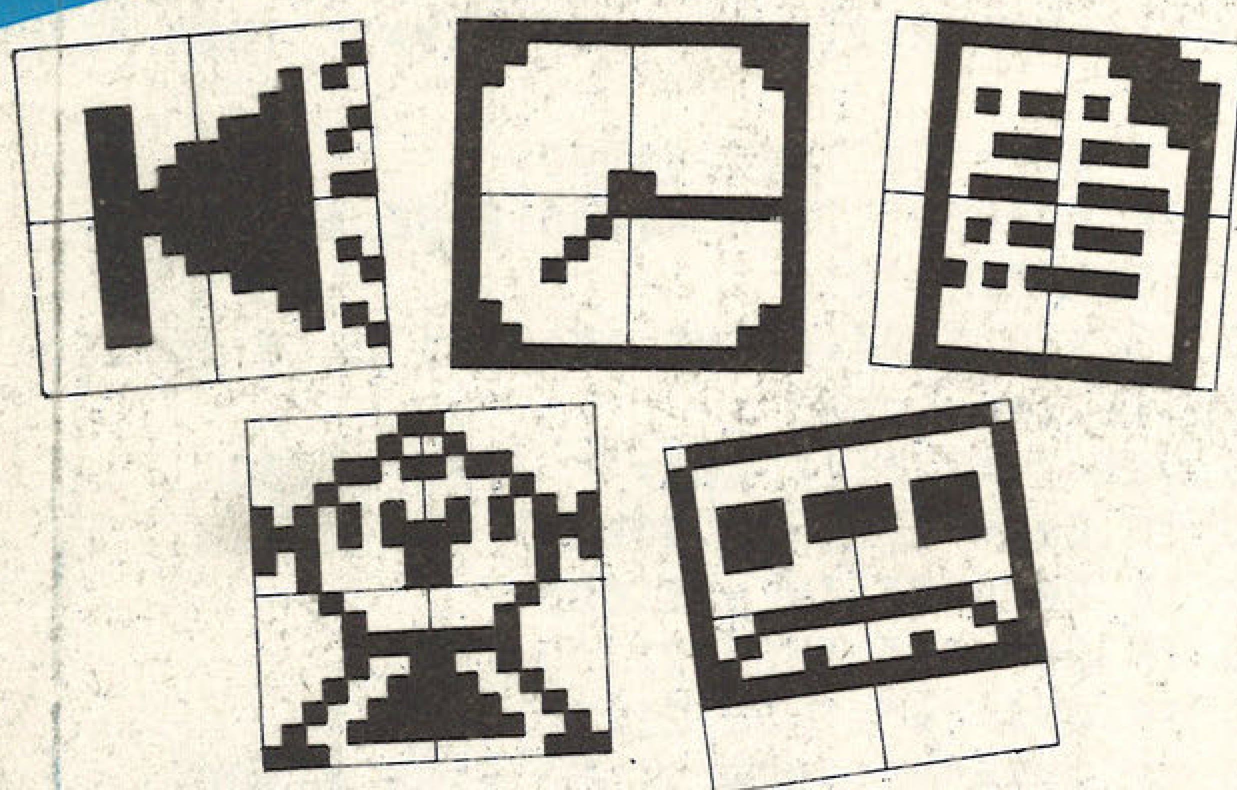
AMSTRAD EXPO
21 au 24 novembre
la Villette
la grande halle

AMSTRAD EXPO
21 au 24 novembre
la Villette
la grande halle

AMSTRADIAN

grafitis





Vous êtes à court d'imagination pour vos jeux ? vous ne maîtrisez pas très bien l'instruction SYMBOL ? Cette petite rubrique va vous donner les moyens de remplacer avantageusement le curseur par des motifs. Dragsters pour vos courses de voitures, icônes pour vos utilitaires, modules lunaires et créatures de l'espace pour vos jeux d'arcade... Nous avons tout prévu. Il ne vous reste plus qu'à repiquer le motif qui vous inspire pour l'incorporer tel quel à votre programme.

```
10 ' ************ DRAG.1 **************
20 '
30 SYMBOL 251,3,9,14,10,2,2,2,2
40 SYMBOL 252,192,144,112,80,64,64,64,64
50 SYMBOL 253,2,2,110,105,122,106,100,3
60 SYMBOL 254,64,64,118,150,94,86,38,192
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ************ DRAG.2 **************
20 '
30 SYMBOL 251,3,100,106,122,105,110,2,2
40 SYMBOL 252,192,38,86,94,150,118,64,64
50 SYMBOL 253,2,2,2,2,10,14,9,3
60 SYMBOL 254,64,64,64,64,80,112,144,192
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ******* NUMERO 0 ****************
20 '
30 SYMBOL 251,63,63,192,192,192,192,192,19
2
40 SYMBOL 252,252,252,15,27,51,99,195,131
50 SYMBOL 253,195,198,204,216,240,224,63,6
3
60 SYMBOL 254,3,3,3,3,3,3,252,252
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 A$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
10 ' ******* NUMERO 1 *****************
20 '
30 SYMBOL 251,1,3,6,12,24,48,96,0
40 SYMBOL 252,192,192,192,192,192,192,192,
192
50 SYMBOL 253,0,0,0,0,0,0,3,3
60 SYMBOL 254,192,192,192,192,192,192,240,
240
70 '
```

```
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
10 ' ******* NUMERO 2 ****************
20 '
30 SYMBOL 251,31,63,96,96,96,96,0,0
40 SYMBOL 252,248,254,6,3,3,3,6,30
50 SYMBOL 253,31,63,112,96,96,96,127,127
60 SYMBOL 254,248,224,0,0,3,3,255,255
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
10 ' ******* NUMERO 3 ***************
15 '
20 SYMBOL 251,127,127,96,96,0,1,1,1
30 SYMBOL 252,255,255,3,15,60,240,192,192
40 SYMBOL 253,1,0,0,96,96,112,63,15
50 SYMBOL 254,254,7,3,3,3,3,255,254
55 '
60 ' ** Reconstitution du caractere **
65 '
70 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
10 ' ******* NUMERO 4 ***************
20 '
30 SYMBOL 251,0,0,0,1,3,7,14,28
40 SYMBOL 252,60,124,224,192,128,0,0,0
50 SYMBOL 253,56,112,224,192,255,255,0,0
60 SYMBOL 254,0,0,24,24,255,255,24,24
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
10 ' ******* NUMERO 5 ***************
20 '
30 SYMBOL 251,127,127,96,96,96,96,127,127
40 SYMBOL 252,255,255,3,3,0,0,252,254
50 SYMBOL 253,0,0,0,96,96,112,127,63
60 SYMBOL 254,7,3,3,3,3,7,254,252
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
10 ' ******* NUMERO 6 ****************
20 '
```

Pour incorporer un motif à vos programmes :
1 - recopier les lignes concernées en début de programme ;
2 - pour rappeler un motif et l'afficher, par exemple, il suffit de faire PRINT A$ (voir programme exemple).
Nota : n'oubliez pas que la chaine A$ représente le motif créé sur une matrice de 16X16.

```
30 SYMBOL 251,31,31,96,96,192,192,207,255
40 SYMBOL 252,240,252,14,6,0,0,240,252
50 SYMBOL 253,240,192,192,192,96,120,31,7
60 SYMBOL 254,12,6,6,6,6,14,252,248
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
10 ' ******* NUMERO 7 ***************
20 '
30 SYMBOL 251,127,127,96,96,0,0,0,7
40 SYMBOL 252,255,255,3,7,14,28,56,252
50 SYMBOL 253,0,1,3,7,14,12,12,12
60 SYMBOL 254,224,192,128,0,0,0,0,0
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
10 ' ******* NUMERO 8 ****************
20 '
30 SYMBOL 251,31,63,48,48,48,48,48,31
40 SYMBOL 252,248,252,12,12,12,12,12,248
50 SYMBOL 253,63,96,192,192,192,192,255,12
7
60 SYMBOL 254,252,6,3,3,3,3,255,254
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
10 ' ******* NUMERO 9 ***************
20 '
30 SYMBOL 251,15,63,48,96,96,96,96,48
40 SYMBOL 252,224,248,30,6,3,3,3,15
50 SYMBOL 253,63,15,0,0,96,112,63,15
60 SYMBOL 254,255,243,3,3,3,6,252,248
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ************ D.C.A *************
20 '
30 SYMBOL 251,7,1,3,1,1,1,1,1
40 SYMBOL 252,224,128,192,128,128,128,128,1
28
50 SYMBOL 253,7,15,31,63,127,255,255,255
60 SYMBOL 254,224,240,248,252,254,255,255,2
55
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

OIL PANIC

OIL PANIC comme son nom l'indique, est un jeu où tout baigne dans l'huile... En effet, la tuyauterie de votre chaudière est criblée de fuites. Le but du jeu est donc d'éviter à tout prix l'inondation de votre cave. Pour cela vous devez prendre un seau et essayer de récupérer le maximum de gouttes. Pour diriger votre personnage, utilisez les deux flèches (droite et gauche). ATTENTION : n'oubliez surtout pas de vider votre seau dans la cuve à mazout afin qu'il ne déborde pas. Vous pourriez y perdre la vie... Chaque goutte rattrapée vous donne dix points. Lorsque vous videz votre seau dans la cuve, le nombre des points attribués dépendra de la hauteur de liquide qui s'y trouvait.

Sachez que si votre seau déborde ou si vous laissez une goutte vous échapper, vous perdez trente points dans le premier cas et une vie dans chaque cas. Mais ne voyez pas que le mauvais côté des choses car vous aurez quand même droit à un bonus après cinq cents points et chaque goutte rattrapée dès lors vaudra trente points. Le bonus cessera lorsque vous ferez déborder votre seau ou lorsqu'une goutte ne sera pas rattrapée.

Ah oui ! Dernière chose. Vous débutez la partie avec cinq vies. Préservez-les... Bonne chance et pas de panique !...

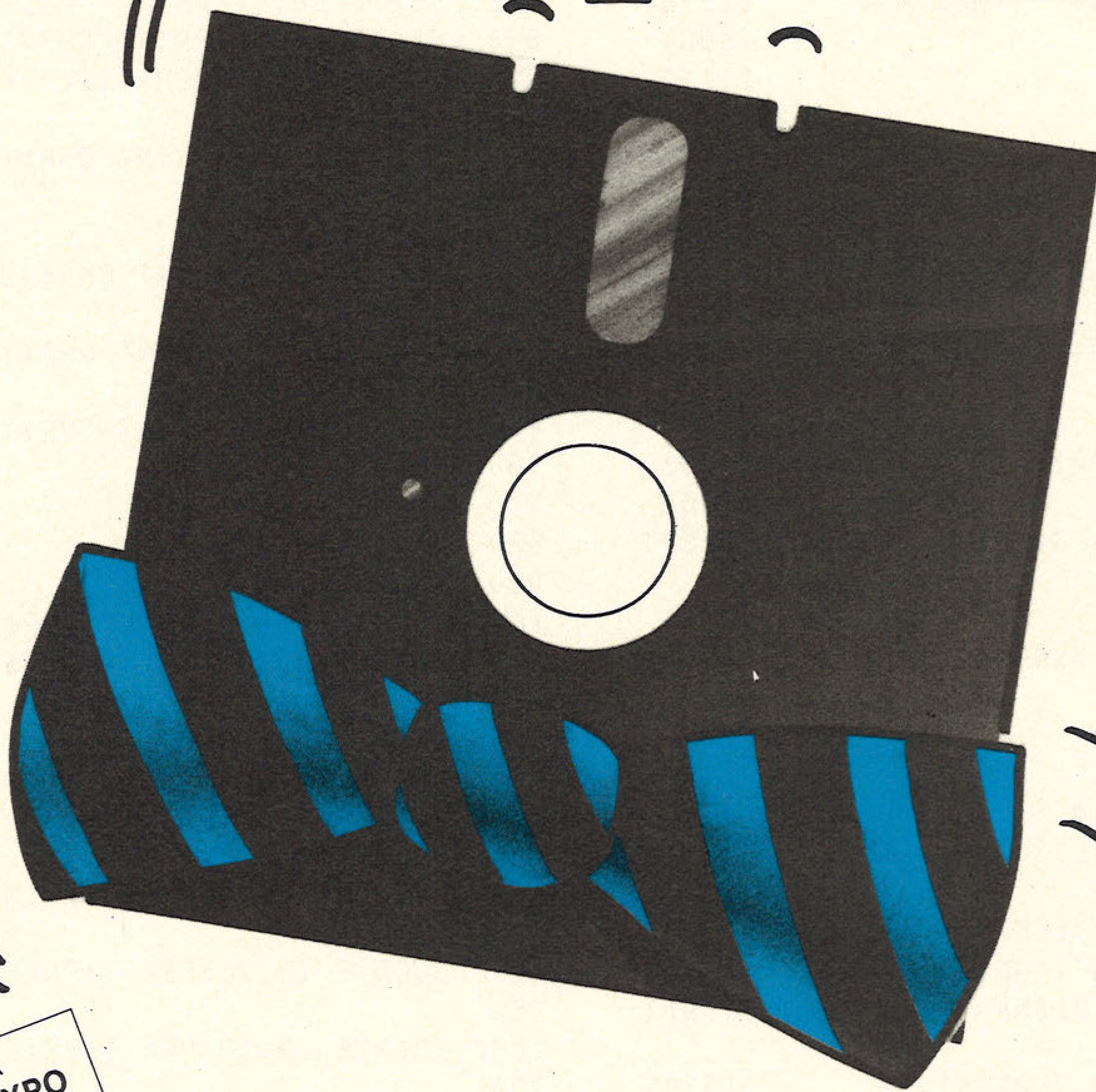
Xavier d'Abrigeon

```
10 ' ********************** [673]
20 ' * XAVIER D'ABRIGEON  * [1325]
30 ' *     PRESENTE       * [974]
40 ' *  O I L  P A N I C  * [393]
50 ' ********************** [673]
60 ' [117]
70 ' ****************** [659]
80 ' * INITIALISATION * [936]
90 ' ****************** [659]
100 ' [117]
110 ON BREAK GOSUB 3490 [597]
120 PAPER 0 [816]
130 SYMBOL AFTER 48 [1272]
140 SYMBOL 48,124,198,198,198,198,1 [2652]
98,124,0
150 SYMBOL 64,0,126,126,126,126,126 [2095]
,126.0
160 SYMBOL 250,96,240,248.232,252,2 [2733]
22.232.120
170 SYMBOL 251.249,255.249,248,112, [2150]
73,199,230
180 SYMBOL 253,130,4,48,24,204,25,4 [2308]
8,24
190 CLS [91]
200 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,8:INK 2, [1761]
11:INK 3,24
210 PEN 3:LOCATE 10,12:PRINT "XAVIE [3386]
R d'ABRIGEON"
220 PEN 2:LOCATE 15,15:PRINT "PRESE [2550]
NTE"
230 FOR I=1 TO 1000:NEXT [741]
240 SOUND 1,185,50,5:CLS [1256]
250 V=0 [327]
260 C=0 [348]
270 S=0 [285]
280 ' [117]
290 ' ********** [315]
300 ' * REGLES * [672]
310 ' ********** [315]
320 ' [117]
330 ON BREAK GOSUB 3490 [597]
340 LOCATE 10,3:PEN 3:PRINT "@@@@@@ [3303]
@@@@@@@@@@@@@@@@"
350 LOCATE 10,4:PRINT "@ O I L    P [2086]
 A N I C @"
360 LOCATE 10,5:PRINT "@@@@@@@@@@@@ [2351]
@@@@@@@@@@"
370 PEN 1:LOCATE 1,10:PRINT "UNE FU [11777]
ITE CHEZ VOUS, VITE PRENEZ UN SEAUE
T RECUPEREZ LES GOUTTES QUI TOMBENT
    AVANT D'ETRE INONDE. FACILE ? O
UI MAIS  PAS LORSQUE TOUTE VOTRE TU
YAUTERIE EST  MALADE."
380 LOCATE 1,17:PEN 3:PRINT "VOUS A [3685]
UREZ UN BONUS A 500 POINTS."
390 LOCATE 1,20:PEN 2:PRINT "POUR V [5782]
OUS DEPLACER DANS VOTRE CAVE

    UTILISEZ "
400 LOCATE 10,22:PEN 3:PRINT "<-":P [6186]
EN 2:LOCATE 13,22:PRINT "ET":PEN 3:
LOCATE 16,22:PRINT "->"
410 LOCATE 1,24:PEN 1:PRINT "IL FAU [7291]
T VIDER VOTRE SEAU DANS LA CUVE A M
```

“Maintenant, j'ai mes entrées partout.”

ALIENOR II



PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

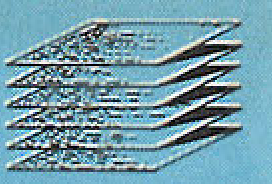
Maintenant que j'ai mes entrées sur IBM PC et compatibles, je vais devenir la coqueluche du monde des ordinateurs ! Mon programme de comptabilité est complet et performant. En plus j'ai le contact facile : à travers l'écran, j'établis une relation directe avec l'utilisateur. Pas besoin d'être un crack de l'informatique ou de la comptabilité pour oser m'aborder. Suprême délicatesse : mes 4 000 frères jumeaux déjà sur le marché ont eu l'élégance de ne pas ruiner leurs acquéreurs. Rapides, efficaces et discrets, le «tout informatique» ne peut plus se passer de nous.

HCM BORDEAUX

LOGICYS

Les clés de l'efficacité

CENTRE EMERAUDE. CIDEX 47, 33150 CENON. TEL. 56.40.94.75



```
AZOUT AVANT QU'IL NE DEBORDE."
420 GOSUB 3410                     [1015]
430 FOR I=1 TO 2000:NEXT:LOCATE 32, [6756]
25:PEN 3:PRINT "[ENTER]":SOUND 1,11
9,10,5:SOUND 1,95,10,5:SOUND 1,80,1
0,5
440 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 440    [1376]
450 A$=""                          [388]
460 '                              [117]
470 ' *******                      [92]
480 ' * JEU *                      [230]
490 ' *******                      [92]
500 '                              [117]
510 D$=CHR$(240)+CHR$(240)+CHR$(240 [1952]
)+CHR$(240)
520 SOUND 1,1000,20,5:SOUND 2,900,2 [2378]
0,5
530 CLS:A=20                       [380]
540 IF C>500 THEN B=1              [868]
550 S=0                            [285]
560 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT "SCORE  [2252]
: ";C
570 GOSUB 2080                     [859]
580 LOCATE 1,1:PEN 3:PRINT " @@@@   [7556]
    @@@@                          @
  @      @  @
    @  @      @@@@
         @  @      @
              @@@@IL    @ANIC"

590 LOCATE 6,5:PEN 2:PRINT "IL":LOC [4214]
ATE 13,5:PEN 2:PRINT "ANIC"
600 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,8:INK 2, [1761]
11:INK 3,24
610 LOCATE 30,1:PEN 2:PRINT D$     [1338]
620 PLOT 450,340,3                 [366]
630 DRAW 550,340:DRAW 550,399:PLOT  [2230]
450,340:DRAW 450,399
640 LOCATE 30,3:PEN 3:PRINT "VIES:" [1790]
650 '                              [117]
660 ' ****** DESSIN DE LA CAVE **** [1888]
**
670 '                              [117]
680 ON BREAK GOSUB 3490            [597]
690 LOCATE 27,22                   [724]
700 FOR I=1 TO 8                   [462]
710 PEN 1:PRINT CHR$(143);         [2413]
720 NEXT                           [350]
730 LOCATE 27,23                   [723]
740 FOR I=1 TO 8                   [462]
750 PEN 1:PRINT CHR$(143);         [2413]
760 NEXT                           [350]
770 LOCATE 27,24                   [738]
780 FOR I=1 TO 8                   [462]
790 PEN 1:PRINT CHR$(143);         [2413]
800 NEXT                           [350]
810 LOCATE 27,25                   [737]
820 FOR I=1 TO 8                   [462]
830 PEN 1:PRINT CHR$(143);         [2413]
840 NEXT                           [350]
850 LOCATE 27,25:PRINT CHR$(213)   [1320]
860 LOCATE 34,22:PRINT CHR$(215)   [1249]
870 LOCATE 34,25:PRINT CHR$(212)   [1876]
880 LOCATE 28,24:PRINT "MAZOUT"    [1516]
890 LOCATE 35,23:PRINT CHR$(247)+CH [3398]
R$(247)+CHR$(247)+CHR$(247)+CHR$(21
2)
900 LOCATE 39,22:PRINT CHR$(214)+CH [1688]
R$(212)
910 FOR I=15 TO 21                 [581]
920 LOCATE 40,I:PRINT CHR$(248)    [1787]
930 NEXT                           [350]
940 LOCATE 39,14:PRINT CHR$(213)+CH [1913]
R$(215)
950 LOCATE 39,13:PRINT CHR$(215)   [1397]
960 LOCATE 30,13                   [658]
970 FOR I=1 TO 9                   [461]
980 PRINT CHR$(247);               [1025]
990 NEXT                           [350]
1000 LOCATE 29,13:PRINT CHR$(213)  [1535]
1010 LOCATE 28,12:PRINT CHR$(213)+C [1799]
HR$(215)
1020 LOCATE 28,7                   [532]
1030 FOR I=7 TO 11                 [614]
1040 LOCATE 28,I:PRINT CHR$(248)   [1012]
1050 NEXT                          [350]
1060 LOCATE 20,20:PEN 2:PRINT CHR$( [1701]
241)
1070 LOCATE 19,20:PEN 3:PRINT CHR$( [1360]
251)
1080 LOCATE 19,19:PEN 1:PRINT CHR$( [1585]
250)
1090 LOCATE 1,6                    [626]
1100 FOR I=1 TO 29                 [340]
1110 PEN 1                         [549]
1120 PRINT CHR$(245);              [1065]
1130 NEXT                          [350]
1140 FOR I=1 TO 29 STEP 7:LOCATE I, [2523]
6:PRINT CHR$(246);
1150 NEXT                          [350]
1160 LOCATE 1,21                   [735]
1170 FOR I=1 TO 25                 [312]
1180 PEN 1                         [549]
1190 PRINT CHR$(207);              [1121]
1200 NEXT                          [350]
1210 LOCATE 26,21:PRINT CHR$(208)CH [1527]
R$(208)
1220 LOCATE 1,22                   [730]
1230 FOR I=1 TO 25                 [312]
1240 PEN 1                         [549]
1250 PRINT CHR$(207);              [1121]
1260 NEXT                          [350]
1270 LOCATE 1,23                   [733]
1280 FOR I=1 TO 25                 [312]
```

ORDIVIDUEL — 22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – Tél. : (1) 43.28.22.06 — **ORDIVIDUEL**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

PC 1512 ! L'AMSTRAD NOUVEAU EST ARRIVÉ !!!

RÉSERVEZ-LE DÈS AUJOURD'HUI EN REMPLISSANT LE BON CI-DESSOUS :

Je désire obtenir : ☐ de plus amples renseignements sur le PC 1512 ☐ un numéro prioritaire de réservation

NOM ______________ ADRESSE ______________________________ VILLE ______________

PCW

- ☐ PCW 8256 .... 5925 F
- ☐ PCW 8512 .... 7690 F
- ☐ ext. 256 K pour 8256 .... 450 F
- ☐ rallonge alim. + imp. .... 280 F
- ☐ stylo optique .... 890 F
- ☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F
- ☐ housse (mon. + clavier + imp.) .... 299 F
- ☐ ruban imprimante (par 2) .... 198 F
- ☐ disquette 3" (DF-DD) .... 79 F
- ☐ souris (avec interf. et progr.) .... 1490 F

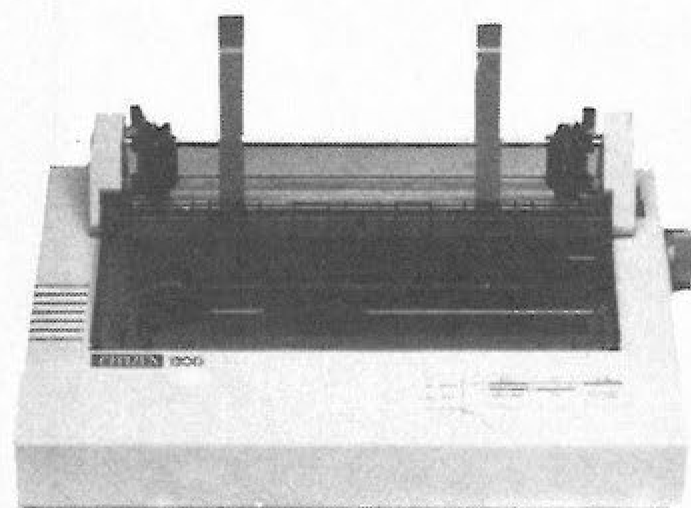
CPC

- ☐ CPC 6128 moniteur monochrome .... **3990 F**
- ☐ CPC 6128 moniteur couleur .... **5290 F**
- ☐ CPC 464 moniteur monochrome .... **2690 F**
- ☐ CPC 464 moniteur couleur .... **3990 F**

- ☐ imprimante DMP 2000 .... 1990 F
- ☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
- ☐ souris .... 690 F
- ☐ joystick compétition PRO 5000 .... 195 F
- ☐ disquette vierge 3 pouces .... 35 F



- ☐ 1er lecteur de disquettes .... **1990 F**
- ☐ 2ème lecteur de disquettes .... **1590 F**
- ☐ cordon 2ème lecteur disquette .... 150 F



Imprimante CITIZEN 1200
120 CPS - matrice 9 x 9 - traction ou friction - jusqu'à 3 ex. compatible EBSON - garantie 2 ans - interface centronic intégrée.
Particulièrement bien adaptée à l'Amstrad cette imprimante vous donnera toutes satisfactions ! Compatible avec la plupart des logiciels de copie d'écran du commerce elle accepte également les caractères graphiques.
- ☐ imprimante CITIZEN 120 D .... 2490 F

PRODUITS DK TRONICS

Extension 64 K :
- ☐ pour 464-664 .... **599 F**

extension 256 K.ROM
- ☐ pour 464-664 .... **1.199 F**
- ☐ pour 6128 .... **1.199 F**

extension 256 K. silicon-disk
- ☐ pour 464-664 .... **1.199 F**
- ☐ pour 6128 .... **1.199 F**

stylo optique
- ☐ pour 464-664 en cassette .... **249 F**
- ☐ pour 464-664-6128- en ROM .... **349 F**
- ☐ magnétophone (avec câble) .... 340 F
- ☐ câble magnéto .... 50 F

Rallonge alimentation + vidéo
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **464** .... **130 F**
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. .... **180 F**
- ☐ housse moni + clavier 6128 .... 175 F
- ☐ housse moni + clavier 464-664 .... 175 F

Cassettes vierges C20
- ☐ les 5 .... **45 F**
- ☐ les 10 .... **80 F**

LOGICIELS DISQUETTE CPC

- ☐ super prof .... 820 F
- ☐ 3D chess .... 170 F
- ☐ 3D grand prix .... 150 F
- ☐ activator .... 150 F
- ☐ adresses (éd. smart) .... 190 F
- ☐ agenda (éd. smart) .... 230 F
- ☐ algebre .... 245 F
- ☐ amstradeus .... 570 F
- ☐ amstradivarius .... 175 F
- ☐ asphalt .... 180 F
- ☐ autoform. assembl. .... 295 F
- ☐ bactron .... 180 F
- ☐ balade au pays de big ben 250 F
- ☐ balade outre rhin .... 250 F
- ☐ batman .... 169 F
- ☐ billy la banlieue .... 199 F
- ☐ bob winner .... 180 F
- ☐ bobby bearing .... 195 F
- ☐ bombjack .... 150 F
- ☐ budget (éd. smart) .... 190 F
- ☐ c.a.o. .... 410 F
- ☐ calcumat .... 450 F
- ☐ carnet (éd. smart) .... 290 F
- ☐ carte de france .... 185 F
- ☐ cartoon .... 199 F
- ☐ cauldron 2 .... 180 F
- ☐ ciné clap .... 180 F
- ☐ city sliker .... 165 F
- ☐ d base 2 .... 790 F
- ☐ datamat .... 450 F
- ☐ deactivators .... 195 F
- ☐ deep strike .... 170 F
- ☐ disk 50 .... 200 F
- ☐ élite (français) .... 255 F
- ☐ équation inéquation .... 245 F
- ☐ fer et flammes (2 disq.) 295 F
- ☐ fido .... 200 F
- ☐ fighting warrior + teh way of ex .... 240 F
- ☐ fire lord .... 165 F
- ☐ géographie .... 220 F
- ☐ grand prix 500 .... 180 F
- ☐ graphic adventure creator 255 F
- ☐ graphic city .... 195 F
- ☐ hercule .... 200 F
- ☐ l'affaire sydney .... 199 F
- ☐ l'affaire véra cruz .... 199 F
- ☐ l'aigle d'or .... 199 F
- ☐ l'animalier .... 180 F
- ☐ l'ère du verseau .... 250 F
- ☐ l'héritage .... 199 F
- ☐ la geste d'artillac .... 265 F
- ☐ la solution (micro-applic.) 950 F
- ☐ la ville infernale .... 180 F
- ☐ le 5ème axe .... 160 F
- ☐ le diamant de l'île maudite 220 F
- ☐ le pacte .... 220 F
- ☐ le secret du tombeau .... 199 F
- ☐ les mines du roi aquantus 195 F
- ☐ logo en français .... 180 F
- ☐ lorigraph .... 295 F
- ☐ m.g.t. .... 180 F
- ☐ macadam bumper .... 240 F
- ☐ mailing (éd. smart) .... 190 F
- ☐ mandragore .... 255 F
- ☐ manhattan .... 180 F
- ☐ maracaïbo .... 180 F
- ☐ masque .... 195 F
- ☐ meurtre à gde vitesse .... 240 F
- ☐ mission delta .... 200 F
- ☐ multiplan .... 498 F
- ☐ omega planète invi. .... 265 F
- ☐ orphée .... 295 F
- ☐ pacific .... 180 F
- ☐ pédagociel (1 trim.) .... 250 F
- ☐ pédagociel (1 année) .... 720 F
- ☐ pouvoir .... 199 F
- ☐ prodigy .... 160 F
- ☐ rally 2 .... 199 F
- ☐ robbot .... 175 F
- ☐ saboteur .... 160 F
- ☐ sapiens .... 180 F
- ☐ skyfox .... 175 F
- ☐ split personnalities .... 170 F
- ☐ sram .... 180 F
- ☐ tempest .... 160 F
- ☐ templiers .... 220 F
- ☐ tennis 3D .... 160 F
- ☐ terreur sur le nid .... 195 F
- ☐ textomat .... 450 F
- ☐ thanatos .... 165 F
- ☐ way of exp. fist + fight war .... 240 F
- ☐ they sold a million (n° 1) 180 F
- ☐ tobrouk 1942 .... 180 F
- ☐ tony truand .... 199 F
- ☐ top secret .... 240 F
- ☐ translock .... 185 F
- ☐ transmat .... 165 F
- ☐ trivial pursuit .... 259 F
- ☐ winter games .... 165 F
- ☐ zombi .... 180 F

LOGICIELS CASSETTE CPC

- ☐ algebre .... 175 F
- ☐ amstrad golds hits .... 120 F
- ☐ amstradeus .... 490 F
- ☐ asphalt .... 140 F
- ☐ autoform. assembl. .... 195 F
- ☐ azimuth head align. tape 110 F
- ☐ bactron .... 140 F
- ☐ batman .... 95 F
- ☐ billy la banlieue .... 140 F
- ☐ bobby bearing .... 115 F
- ☐ bomb jack .... 100 F
- ☐ budget familial .... 140 F
- ☐ c.a.o. .... 320 F
- ☐ cartoon .... 150 F
- ☐ cassette 50 .... 165 F
- ☐ cauldron 2 .... 110 F
- ☐ city sliker .... 105 F
- ☐ coloric .... 95 F
- ☐ cours solfege niveau 1 .... 180 F
- ☐ d.a.m.s. (micro-applic.) .... 295 F
- ☐ dan dare .... 125 F
- ☐ deactivators .... 115 F
- ☐ deep strike .... 120 F
- ☐ dossier boerhaave .... 150 F
- ☐ dun darach .... 110 F
- ☐ dynamite dan .... 100 F
- ☐ electric wonderland .... 120 F
- ☐ empire .... 195 F
- ☐ fichier (éd. smart) .... 150 F
- ☐ fire lord .... 105 F
- ☐ gems of stradus .... 100 F
- ☐ golden hits .... 120 F
- ☐ grand prix 3D .... 150 F
- ☐ grand prix 500 .... 150 F
- ☐ graphic city .... 150 F
- ☐ gunfright + way tiger + v. visiteur .... 145 F
- ☐ gutter .... 120 F
- ☐ initiation basic vol. 1 .... 199 F
- ☐ jungle jane .... 129 F
- ☐ l'affaire sydney .... 199 F
- ☐ l'affaire vera cruz .... 170 F
- ☐ l'aigle d'or .... 160 F
- ☐ l'héritage .... 170 F
- ☐ la bataille d'angleterre .... 140 F
- ☐ la geste d'artillac .... 265 F
- ☐ le 5ème axe .... 120 F
- ☐ le diamant de l'île maudite 180 F
- ☐ le millionnaire .... 140 F
- ☐ le mystère de kikekankoi 160 F
- ☐ le secret du tombeau .... 160 F
- ☐ les mines du roi aquantus 130 F
- ☐ lorigraph .... 195 F
- ☐ m.a. base .... 165 F
- ☐ m.g.t. .... 140 F
- ☐ macadam bumper .... 160 F
- ☐ manager .... 140 F
- ☐ mandragore .... 265 F
- ☐ manhattan .... 140 F
- ☐ maracaïbo .... 140 F
- ☐ master file (français) .... 180 F
- ☐ meurtre à gde vitesse .... 180 F
- ☐ mission delta .... 120 F
- ☐ never ending story .... 125 F
- ☐ nexor .... 110 F
- ☐ nexus .... 135 F
- ☐ omega planète invisible .... 265 F
- ☐ ordidactic .... 250 F
- ☐ pacific .... 120 F
- ☐ pedagociel (année complète) .... 720 F
- ☐ ping-pong .... 100 F
- ☐ planète base .... 140 F
- ☐ pouvoir .... 180 F
- ☐ prodigy .... 120 F
- ☐ rally 2 .... 160 F
- ☐ rambo .... 100 F
- ☐ robbot .... 130 F
- ☐ sai combat .... 120 F
- ☐ salut l'artiste .... 100 F
- ☐ sapiens .... 140 F
- ☐ shogun .... 115 F
- ☐ skyfox .... 120 F
- ☐ space moving .... 295 F
- ☐ split personnalities .... 120 F
- ☐ star avenger .... 80 F
- ☐ stress .... 120 F
- ☐ tableur (éd. smart) .... 180 F
- ☐ tempest .... 120 F
- ☐ templiers .... 180 F
- ☐ tennis 3D .... 120 F
- ☐ thanatos .... 105 F
- ☐ they sold a million (n° 1) 120 F
- ☐ they sold a million (n° 2) 120 F
- ☐ tobrouk 1942 .... 120 F
- ☐ tony truand .... 140 F
- ☐ tour du monde en 80 jours 120 F
- ☐ translock .... 150 F
- ☐ trivial pursuit .... 199 F
- ☐ winter games .... 115 F
- ☐ xarq .... 120 F

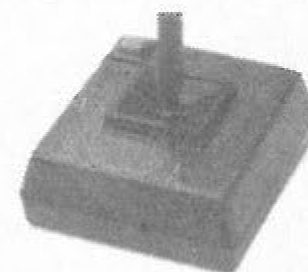
LOGICIELS PCW

- ☐ adresses (smart) .... 380 F
- ☐ alienor (logicys) .... 1055 F
- ☐ am-stram dames .... 199 F
- ☐ autoform. assembl. .... 295 F
- ☐ azerty .... 250 F
- ☐ banque (smart) .... 680 F
- ☐ batman .... 169 F
- ☐ bridge player 3 .... 199 F
- ☐ budget (éd. smart) .... 380 F
- ☐ colossus chess 4 .... 175 F
- ☐ d base 2 .... 790 F
- ☐ d.r. draw .... 599 F
- ☐ d.r. graph .... 599 F
- ☐ damocles (fact. + gest.) 1750 F
- ☐ fairlight .... 175 F
- ☐ fichier (éd. smart) .... 680 F
- ☐ force 4 + mission détector .... 199 F
- ☐ genecar .... 199 F
- ☐ graphologie + biorythmes .... 199 F
- ☐ histoire d'or .... 250 F
- ☐ multiplan .... 498 F
- ☐ nostradabur .... 699 F
- ☐ pocket base .... 780 F
- ☐ pocket calc .... 490 F
- ☐ pocket wordstar .... 790 F
- ☐ quick mailing .... 790 F
- ☐ reversi .... 199 F
- ☐ s.a.s. raid .... 160 F
- ☐ space invader .... 160 F
- ☐ tomahawk .... 210 F

Possibilités de crédit partiel ou total

UNE T.V. pour moins de 1000 F

Grâce à cette interface le moniteur de votre CPC deviendra une T.V.
- ☐ interface T.V. .... 990 F



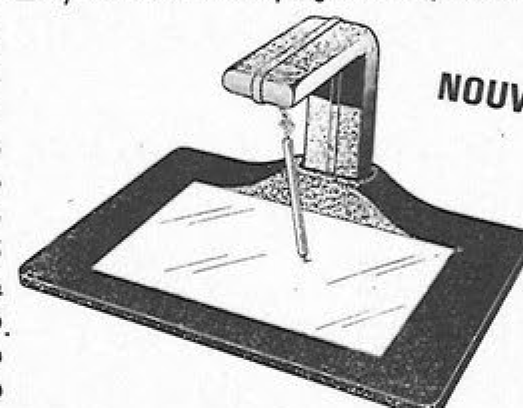
TIRVITT 2
Esthétique, robuste, pratique le TIRVITT 2 vous séduira ! Contacts par micro-switches, un contacteur sous le socle permet le choix 4 ou 8 directions.
- ☐ TIRVITT 2 .... 150 F

SYNTHÉVOC 1

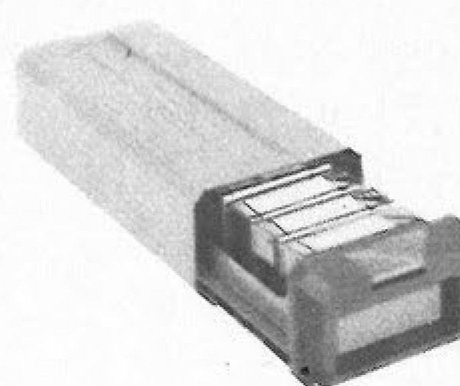


"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
- ☐ synthétiseur vocal (prog. sur cassette) .... 499 F
- ☐ synthétiseur vocal prog. sur disquette) .... 549 F

NOUVEAU MODÈLE



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)
- ☐ graphiscop .... 990 F



Des boîtes géniales pour ranger vos supports.
- ☐ pour disquettes 5" 1/4 .... 180 F
- ☐ pour disquettes 3" et 3" 1/2 .... 160 F
- ☐ pour cassettes .... 99 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
- ☐ câble imprimante .... **150 F**
- ☐ ruban imprimante DMP1 (par 2) .... 198 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F

ADAPTATEUR PERITEL TOUS CPC .... 450 F

Produits JAGOT et LEON

☐ E 210 .... 1500 F	☐ E 200 .... 420 F
☐ E 213 .... 3800 F	☐ E 201 .... 1000 F
☐ E 211 .... 3700 F	☐ E 202 .... 1000 F
☐ E 214 .... 2000 F	☐ E 203 .... 1100 F
☐ E 212 .... 3700 F	☐ E 204 .... 390 F
☐ E 215 .... 2700 F	☐ E 101 .... 590 F
☐ E 102 .... 590 F	☐ E 103 .... 590 F

Tous nos prix sont indicatifs

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM ______________ ORDINATEUR : ☐ **6128 coul.** ☐ **6128 mono.** ☐ **464 coul.** ☐ **464 mono.** ☐ **8256** ☐ **8512**

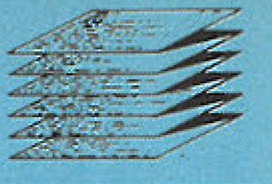
ADRESSE ______________ TÉL. ________ CODE POSTAL ________ VILLE ________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

AMS-16

PRÉSENT A **AMSTRAD EXPO** du 21 au 24 novembre 1986 **LA VILLETTE**

```
1290 PEN 1                              [549]
1300 PRINT CHR$(207);                   [1121]
1310 NEXT                               [350]
1320 '                                  [117]
1330 ' **** POSITION DE LA GOUTTE *     [858]
***
1340 '                                  [117]
1350 X=INT(RND(1)*23+1)                 [1604]
1360 Q=X/2                              [372]
1370 IF Q<>INT(Q) THEN 1350             [1877]
1380 Y=7                                [372]
1390 SOUND 1,500,3,5                    [1066]
1400 LOCATE 30,1:PEN 2:PRINT D$         [1338]
1410 LOCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR$(24     [1422]
0)
1420 FOR I=1 TO 80:NEXT                 [1244]
1430 LOCATE X,Y:PRINT " "               [747]
1440 Y=Y+1                              [809]
1450 '                                  [117]
1460 ' *** DEPLACEMENT GAUCHE ***       [2015]
1470 '                                  [117]
1480 LOCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR$(24     [1422]
0)
1490 IF INKEY(8)=0 THEN 1500 ELSE 1     [1704]
640
1500 LOCATE A-1,20:PRINT "   ":LOCAT    [3200]
E A-1,19:PRINT "   "
1510 LOCATE A,20:PRINT "    "           [1569]
1520 IF A<3 THEN A=4                    [812]
1530 IF A<3 THEN LOCATE 2,20:PRINT      [4197]
" ":LOCATE 1,20:PRINT " ":LOCATE 1,
19:PRINT " "
1540 IF A<3 THEN A=4                    [812]
1550 IF A<3 THEN A=4                    [812]
1560 IF A<3 THEN LOCATE 2,20:PRINT      [4197]
" ":LOCATE 1,20:PRINT " ":LOCATE 1,
19:PRINT " "
1570 LOCATE A-3,20:PEN 3:PRINT CHR$     [2367]
(251):LOCATE A-3,19:PEN 1:PRINT CHR
$(250)
1580 LOCATE A-2,20:PEN 2: PRINT CHR     [1987]
$(241)
1590 A=A-2                              [728]
1600 GOTO 1970                          [337]
1610 '                                  [117]
1620 ' *** DEPLACEMENT DROITE ***       [2410]
1630 '                                  [117]
1640 IF INKEY(1)=0 THEN 1650 ELSE 1     [1752]
970
1650 LOCATE A-1,20:PRINT "    ":LOCA    [3126]
TE A-1,19:PRINT "   "
1660 LOCATE A,20:PRINT "    "           [1569]
1670 IF A=28 THEN 1700                  [1394]
1680 LOCATE A+1,20:PEN 3:PRINT CHR$     [5749]
(251):LOCATE A+1,19:PEN 1:PRINT CHR
$(250):LOCATE A+2,20:PEN 2:PRINT CH
R$(241)
1690 A=A+2                              [724]
1700 '                                  [117]
1710 ' *** VERSE SEAU DANS LA CUVE      [2819]
***
1720 '                                  [117]
1730 IF A=28 THEN 1740 ELSE 1970        [1487]
1740 SYMBOL 241,255,129,129,129,129     [1738]
,129,129
1750 LOCATE A-1,19:PEN 1:PRINT CHR$     [5704]
(250):LOCATE A-1,20:PEN 3:PRINT CHR
$(251)
1760 '                                  [117]
1770 LOCATE A,20:PEN 2:PRINT CHR$(2     [1701]
41)
1780 SOUND 1,450,10,5                   [1302]
1790 IF S=0 THEN 1920                   [1585]
1800 '                                  [117]
1810 ' *** POINTS DU SEAU VERSE ***     [1549]
1820 '                                  [117]
1830 C=C+4:LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT      [3957]
"SCORE : ";C:GOTO 1920
1840 C=C+6:LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT      [1998]
"SCORE : ";C:GOTO 1920
1850 C=C+8:LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT      [3815]
"SCORE : ";C:GOTO 1920
1860 C=C+10:LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT     [3222]
 "SCORE : ";C:GOTO 1920
1870 C=C+12:LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT     [3147]
 "SCORE : ";C:GOTO 1920
1880 C=C+20:LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT     [3788]
 "SCORE : ";C:GOTO 1920
1890 '                                  [117]
1900 ' *** SEAU VIDE ***                [1827]
1910 '                                  [117]
1920 S=0                                [285]
1930 SYMBOL 241,129,129,129,129,129     [2793]
,129,129,255
1940 '                                  [117]
1950 ' *** GOUTTE RATTRAPEE ?? ***      [2151]
1960 '                                  [117]
1970 IF Y=19 THEN 1990                  [646]
1980 GOTO 1420                          [399]
1990 IF X=A THEN 2180 ELSE 2000         [895]
2000 FOR I=1 TO 80:NEXT                 [1244]
2010 LOCATE X,Y:PRINT " "               [747]
2020 GOTO 2630                          [357]
2030 '                                  [117]
2040 ' ***************************      [1223]
***
2050 ' * REDEFINITION DES CARACTERE     [1628]
S *
2060 ' ***************************      [1223]
***
2070 '                                  [117]
2080 SYMBOL 240,16,24,28,60,126,126     [2396]
,60,24
2090 SYMBOL 241,129,129,129,129,129     [2793]
```



```
,129,129,255
2100 SYMBOL 245,0,255,255,255,255,0 [2273]
,255,0
2110 SYMBOL 246,28,255,255,255,227, [2085]
28,255,28
2120 SYMBOL 247,255,255,255,255,255 [2250]
,0,255,255
2130 SYMBOL 248,191,191,191,191,191 [2389]
,191,191,191
2140 SYMBOL 213,223,111,55,27,13,6, [1839]
3,1
2150 SYMBOL 215,128,192,224,240,248 [2513]
,252,126,191
2160 RETURN                         [555]
2170 '                              [117]
2180 ' *** GOUTTE RATTRAPEE ***     [2132]
2190 '                              [117]
2200 LOCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR$(32 [1410]
)
2210 LOCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR$(24 [1422]
0)
2220 LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT CHR$(24 [1476]
0)
2230 LOCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR$(24 [1422]
0)
2240 LOCATE X,Y:PRINT " "           [747]
2250 SOUND 1,200,20,5               [1355]
2260 S=S+1                          [250]
2270 '                              [117]
2280 ' ***************              [345]
2290 ' * BONUS ROUND *              [1043]
2300 ' ***************              [345]
2310 '                              [117]
2320 IF C>500 AND B=0 AND L=0 THEN  [2649]
GOSUB 3070 ELSE 2360
2330 IF C>500 AND B=1 THEN 2370     [1210]
2340 FOR U=1 TO 200:NEXT:S=0:SYMBOL [7609]
 241,129,129,129,129,129,129,129,25
5:LOCATE 3,13:PEN 3:PRINT "B O N U
S   R O U N D":FOR U=1 TO 200:NEXT
2350 C=C+30:GOTO 2380               [1710]
2360 IF C>500 AND B=0 THEN 2350     [849]
2370 C=C+10                         [587]
2380 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT "SCORE [2252]
 : ";C
2390 '                              [117]
2400 ' *** REMPLISSAGE DU SEAU ***  [1557]
2410 '                              [117]
2420 ON S GOTO 2440,2460,2480,2500, [2602]
2520,2550,2600
2430 GOTO 1350                      [460]
2440 SYMBOL 241,129,129,129,129,129 [2612]
,129,255,255
2450 GOTO 1350                      [460]
2460 SYMBOL 241,129,129,129,129,129 [2779]
,255,255,255
2470 GOTO 1350                      [460]
2480 SYMBOL 241,129,129,129,129,255 [2600]
,255,255,255
2490 GOTO 1350                      [460]
2500 SYMBOL 241,129,129,129,255,255 [2606]
,255,255,255
2510 GOTO 1350                      [460]
2520 SYMBOL 241,129,129,255,255,255 [2264]
,255,255,255
2530 GOTO 1350                      [460]
2540 GOTO 1350                      [460]
2550 SYMBOL 241,129,255,255,255,255 [3093]
,255,255,255
2560 GOTO 1360                      [411]
2570 '                              [117]
2580 ' *** LE SEAU DEBORDE ***      [1888]
2590 '                              [117]
2600 IF S=7 THEN LOCATE A,20:PRINT  [5529]
CHR$(32):C=C-30:LOCATE 1,25:PEN 3:P
RINT "SCORE : ";C:GOTO 2630
2610 '                              [117]
2620 ' *** PERTE D'UNE VIE ***      [1066]
2630 '                              [117]
2640 V=V+1                          [781]
2650 LOCATE X,20:PEN 3:PRINT CHR$(2 [1636]
53)
2660 SOUND 1,3000,25,5:FOR I=1 TO 5 [2003]
00:NEXT
2670 GOSUB 3220                     [949]
2680 '                              [117]
2690 ' *** NOMBRE DE VIES ***       [988]
2700 '                              [117]
2710 ON V GOTO 2720,2760,2800,2840, [1747]
2930
2720 D$=CHR$(240)+CHR$(240)+CHR$(24 [1371]
0)
2730 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT "SCORE [2252]
 : ";C
2740 S=0                            [285]
2750 GOTO 530                       [419]
2760 D$=CHR$(240)+CHR$(240)         [830]
2770 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT "SCORE [2252]
 : ";C
2780 S=0                            [285]
2790 GOTO 530                       [419]
2800 D$=CHR$(240)                   [216]
2810 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT "SCORE [2252]
 : ";C
2820 S=0                            [285]
2830 GOTO 530                       [419]
2840 D$=CHR$(32)                    [277]
2850 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT "SCORE [2252]
 : ";C
2860 S=0                            [285]
2870 GOTO 530                       [419]
2880 '                              [117]
2890 ' *******                      [92]
2900 ' * FIN *                      [435]
```

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

AMSTRAD

Les Nouveautés...

	K7	D
1942	86 F	135 F
ACTIVATOR	92 F	129 F
AFTER SHOCK	99 F	
ASPHALT		170 F
AIRWIOLF	86 F	135 F
BACTRON	119 F	166 F
BALLBLAZER	91 F	
BILLY LA BANLIEU	119 F	166 F
BOMBJACK 2	86 F	135 F
CAO	272 F	
COMPUTER HIT 10 Vol. 3	NC	NC
CYBERRUN	91 F	
COMMANDO 86	85 F	134 F
DAN DAIR	99 F	129 F
DRAGON'S LAIR	86 F	137 F
FER ET FLAMME		272 F
FIST 2	96 F	135 F
FOURTH PROTOCOLE	127 F	
FROSTBYTE	NC	NC
GALVAN	85 F	135 F
GRAND PRIX 500	119 F	153 F
GREAT ESCAPE	86 F	140 F
GLADIATOR	95 F	
HEAVY ON THE MAGIC	93 F	
HIGHLANDER	85 F	139 F
HIT PACK	95 F	135 F
HUMAN TORCH	86 F	139 F
IKARI WARRIOR	86 F	135 F
INFILTRATOR	90 F	135 F
INTERNAT. RUGBY	79 F	117 F
IMPOSSIBLE MISSION	NC	NC
JEUX SANS FRONTIERES	84 F	134 F
JEWELS OF DARKNESS	127 F	159 F
LEADER BOARD	86 F	136 F
LES MINES DU ROI		
AQUANTUS (F)	105 F	150 F
LIGHT FORCE	NC	NC
MAG MAX	86 F	135 F
MARACAIBO	119 F	160 F
MANHATTAN		175 F
MASQUE		195 F
MATHS NIVEAU 4e 5e	NC	
MERMAID MADNESS	94 F	129 F
MIKIE	86 F	135 F
MIAMI VICE	83 F	134 F
MISSION ELEVATOR	104 F	159 F
NICE FALDO	99 F	129 F
OLYMPIADE 86	79 F	109 F
POWER PLAY	99 F	139 F
PSY 5	NC	NC
QUESTOR	93 F	127 F
REBEL PLANET	83 F	135 F
ROBBOT	115 F	165 F
ROLLER CASTLE		138 F
REVOLUTION	85 F	135 F
SAPIENS	115 F	164 F
SCOUBIDOU	86 F	134 F
SORTILEGE	88 F	139 F
SILENT SERVICE	86 F	141 F
SIGMA 7	89 F	135 F
SPACE HARRIER	86 F	134 F
SPAE SHUTTLE	98 F	137 F
SPEEDY WONDER	DP	DPM
STARTRIKE 2	97 F	
STREET HAWK	84 F	133 F
TANATOS	NC	
TEMPLE OF TERROR	NC	
TOBRUK	97 F	137 F
TRASHMAN	89 F	
TRIVIA PURSUIT (A)	128 F	159 F
VIRGIN ATLANTIC CHALLENGE GAMES	95 F	
COMPILATION : WAY OF THE TIGER + LES VISITEURS	140	
XARQ	97 F	137 F

LES MEILLEURS TITRES AUX MEILLEURS PRIX

SÉLECTION

	K7	D
3D BOXING		
3D GRAND PRIX	83 F	137 F
3D TENNIS	142 F	163 F
AMSTRAD GOLDHITS	99 F	129 F
AIGLE D'OR	163 F	183 F
BATMAN	82 F	127 F
BIGGLES	89 F	135 F
BOULDERDASCH 3	100 F	
BOMBJACK	86 F	133 F
CAULDRON 2	75 F	120 F
CLAP CINE		160 F
COMMANDO	82 F	135 F
CONTAMINATION	107 F	185 F
DESERT FOX	87 F	137 F
CRAFTON ET ZUNK	105 F	186 F
EDEN BLUES	105 F	186 F
ELITE	135 F	183 F
GESTE D'ARTILLAC	196 F	250 F
GHOST'N GOBLINS	83 F	136 F
GREEN BERET	87 F	138 F
GOLIATH	95 F	
HERITAGE	140 F	167 F
INTERNAT. KARATE	85 F	
JACK THE NIPPER	82 F	114 F
KNIGHT GAMES	82 F	132 F
KNIGHT RIDER	83 F	133 F
KUNG FU MASTER	87 F	135 F
MACADAM BUMPER	117 F	167 F
MANDRAGORE	194 F	210 F
MOVIE	86 F	136 F
NEXUS	100 F	144 F
ORPHEE		267
PACIFIC	107 F	133 F
PING PONG	77 F	130 F
RESCUE ON FRACTZALUS	92	138 F
ROOM 10	83 F	135 F
SABOTEUR	85 F	145 F
SAI COMBAT	83 F	135 F
SAMANTA FOX	92 F	115 F
SHOGUN	100 F	130 F
SKY FOX	90 F	138 F
SORCERY +	86 F	129 F
SPITFIRE 40	88 F	125 F
SRAM		135 F
STRIKE FORCE HARRIER	93 F	126 F
TAUCETI	90 F	140 F
THEATRE EUROPE	107 F	181 F
THEY SOLD A MILLION	96 F	152 F
TOAD RUNNER	107 F	166 F
TOMAHAWKS	92 F	135 F
V	87 F	137 F
VAMPIRE	87 F	139 F
WINTER GAMES	88 F	137 F
YIE AR KUNG FU	87 F	119 F
ZAXX	119 F	162 F
ZOMBI		164 F

DEDUISEZ sur tous nos logiciels 5%

UTILITAIRES

AUTOFORM. A L'ASSEMB.	191	395 F
CALCUMAT		448 F
DATAMAT		399 F
TEXTOMAT		399 F
DAMS	291 F	391 F
SUPER PAINT		391 F
WORLD STAR POCKET		886 F
POCKET BASE 6128		796 F
POCKET CALC 6128		496 F
TURBO PASCAL 6128		600 F
TURBO TUTOR 6128		390 F
TURBO TOOLBOX 6128		600 F
LA SOLUTION	900 F	
ANALYSE FINANCIERE	NC	
DB COMPILER	760 F	
PASCAL MT +	640 F	

PCW 8256

10 DISC 3"	350 F
3D CLOCK CHESS	169 F
COMPTA ALIENOR	897 F
AMSTRADAMES	190 F
ARSENE	NC
BATMAN	135 F
BRIDGE PLAYER	171 F
CYRIUS CHESS 2	141 F
FAIRLIGHT	125 F
HOBBIT	NC
LORDS OF THE RING	175 F
SAS ATTACK	152 F
SPACE INVADERS	NC
SPEEL BREAKER	NC
TOMAHAWKS	160 F
BLACKSTZAR	131 F
BLOCUS	NC
COLOSSUS CHESS 4	230 F
DR GRAPH	599 F
DR DRAW	599 F
DISCMAT	170 F
DR CBASIC COMPILER	599 F
DR PASCAL MT +	599 F
D VASE 2	746 F
FACTURATION STOCK	1599
GENECAR	150 F
GESTION DE FICHIER	291 F
QUICK MALING	720 F
MULTIPLAN	446 F
POCKET BASE	796 F
POCKET CALC	495 F
POCKET WORDSTAR	886 F
TURBO PASCAL	696 F
TURBO TOOLBOX	696 F
TURBO TUTOR	396 F
HOUSSE STAND SIEGLE	178 F
LIGHT PEN	420 F

PÉRIPHÉRIQUES

JOYSTICK AMSTRAD	150 F
QUICKSHOT 2	80 F
QUICKSHOT 2 +	
QUICKSHOT 7	128 F
QUICKSHOT 9	160 F
COMPETITION PRO 5000	215 F
SPEED KING	NC
THE STICK	142 F
HOUSSE 464	115 F
HOUSSE 6128	115 F
INTERFACE RS 232 C	550 F
SYNTHETISEUR VOCAL	350 F
SYNTHET. VOCAL D	385 F
CRAYON OPTIQUE	247 F
CRAYON OPTIQUE D	
AMDRUM	350 F
MERCITEL PCW 1	1270
MERCITEL PCW 2	2830
MODEM UNIVERSEL	1792

Produits Vortex

LECTEUR DISQ F1 S ou M1 S
LECTEUR DISQ F1 D ou M1 D
M1 X (3,5") - F1 X (5,25")
M1 XRS (3,5") - F1 XRS (5,25")
DISQ DUR 6 Ko / cm 3
sous système sans lecteur
EXTANSION DE MEMOIRE
SP 256 - SP 512

Code accès 3615 + SLT

Commandez par Minitel
résumé des logiciels
petites annonces
nouveautés
hit
info prix
* MESSAGERIE
dialogue en direct
* Code Accès : 3615 + SLT

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue

BON DE COMMANDE
(Libeller en lettres majuscules)

à retourner à :

STARSOFT
187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 – 48 04 71 89

MATERIEL	TITRES	K7	D	Qt.	
		TOTAL			
		FRAIS			+ 20 F
		TOTAL			

carte bleue CB

PAYEZ PAR CARTE BLEUE

□□□□.□□□□.□□□□.□□□□

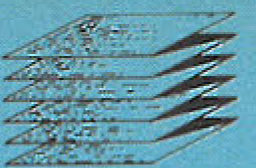
Date d'expiration — / — *Signature :*

NOM : ____________________
Adresse : ____________________
____________________ Tél. : ____________________

Mode de règlement : ____________________

Chèque □ Mandat-poste □
Contre-remboursement □ + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

AMS 16



```
2910 ' *******                           [92]
2920 '                                   [117]
2930 CLS                                 [91]
2940 LOCATE 15,2:PEN 1:PRINT "..SCO [1936]
RE.."
2950 LOCATE 15,6:PEN 3:PRINT ".RECO [2041]
RD."
2960 PLOT 100,300:DRAW 539,300:PLOT [4606]
 100,250:DRAW 539,250:PLOT 100,250:
DRAW 100,300:PLOT 539,250:DRAW 539,
300
2970 LOCATE 8,8:PRINT A$:LOCATE 25, [845]
8:PRINT R
2980 LOCATE 1,24:PEN 2:PRINT "SCORE [2150]
 : ";C
2990 IF C>=R THEN 3160              [611]
3000 GOSUB 3410                     [1015]
3010 KL$=""                         [87]
3020 LOCATE 1,25:PRINT "UNE AUTRE [ [2953]
O/N]                  ->";KL$
3030 KL$=INKEY$:IF KL$="" THEN 3030 [2428]
3040 IF KL$="N" THEN END            [436]
3050 IF KL$="O" THEN C=0:V=0:GOTO 5 [2350]
10
3060 IF KL$<>"N" OR KL$<>"O" THEN 3 [1932]
020
3070 FOR I=50 TO 100 STEP 2         [1416]
3080 SOUND 1,I,20,5                 [1323]
3090 NEXT                           [350]
3100 L=1                            [180]
3110 RETURN                         [555]
3120 '                              [117]
3130 ' *** RECORD BATTU ***         [1098]
3140 '                              [117]
3150 ON BREAK GOSUB 3490            [597]
3160 LOCATE 1,25:PRINT "NOM : ":LOC [2320]
ATE 7,25:INPUT A$
3170 LOCATE 8,8:PRINT A$:LOCATE 25, [854]
8:PRINT C:R=C
3180 GOTO 3000                      [449]
3190 '                              [117]
3200 ' *** SUICIDE DANS LA CUVE *** [2307]
3210 '                              [117]
3220 IF A-1>24 THEN PLOUF=-1        [570]
3230 PLOUF=1                        [473]
3240 LOCATE A-1,20:PRINT " ":LOCATE [3965]
 A-1,19:PRINT " ":LOCATE A,20:PRINT
 " "
3250 FOR XA=A-1 TO 24 STEP PLOUF    [1730]
3260 LOCATE XA,20:PRINT " ":LOCATE  [10542]
XA,19:PRINT " ":FOR I=1 TO 60:NEXT:
LOCATE XA+1,19:PEN 1:PRINT CHR$(250
):LOCATE XA+1,20:PEN 3:PRINT CHR$(2
51):FOR I=1 TO 60:NEXT
3270 NEXT                           [350]
3280 XA=24:YA=20                    [923]
3290 LOCATE 25,20:PRINT " ":LOCATE  [8359]
25,19:PRINT " ":FOR I=1 TO 60:NEXT:
LOCATE 26,19:PEN 3:PRINT CHR$(251):
LOCATE 26,18:PEN 1:PRINT CHR$(250):
FOR I=1 TO 60:NEXT
3300 LOCATE 26,19:PRINT " ":LOCATE  [6765]
26,18:PRINT " ":FOR I=1 TO 60:NEXT:
LOCATE 27,19:PEN 3:PRINT CHR$(251):
LOCATE 27,18:PEN 1:PRINT CHR$(250):
FOR I=1 TO 60:NEXT
3310 LOCATE 27,19:PRINT " ":LOCATE  [9021]
27,18:PRINT " ":FOR I=1 TO 60:NEXT:
LOCATE 28,20:PEN 3:PRINT CHR$(251):
LOCATE 28,19:PEN 1:PRINT CHR$(250):
FOR I=1 TO 60:NEXT
3320 LOCATE 28,20:PRINT " ":LOCATE  [10001]
28,19:PRINT " ":FOR I=1 TO 60:NEXT:
LOCATE 29,21:PEN 3:PRINT CHR$(251):
LOCATE 29,20:PEN 1:PRINT CHR$(250):
FOR I=1 TO 60:NEXT
3330 LOCATE 29,21:PRINT " ":LOCATE  [6112]
29,20:PRINT " ":FOR I=1 TO 60:NEXT:
LOCATE 30,21:PEN 1:PRINT CHR$(250):
FOR I=1 TO 60:NEXT
3340 LOCATE 30,21:PRINT " ":FOR I=1 [8463]
 TO 60:NEXT:LOCATE 30,21:PEN 2:PRIN
T CHR$(253)CHR$(253):ENV 1,1,5,1,10
,1,10,15,-1,50:VA%=RND*21:SOUND 1,0
,50,0,1,,10+VA%:FOR I=1 TO 1200:NEX
T
3350 RETURN                         [555]
3360 '                              [117]
3370 ' ***********                  [332]
3380 ' * MUSIQUE *                  [127]
3390 ' ***********                  [332]
3400 '                              [117]
3410 RESTORE 3450                   [693]
3420 READ NOTE:READ BASSE           [1303]
3430 IF NOTE=1 THEN RETURN          [2050]
3440 SOUND 1,NOTE,50,5:SOUND 4,BASS [3419]
E,50,5:GOTO 3420
3450 DATA 47,119,80,119,60,119,47,1 [10599]
19,53,80,80,80,63,80,53,80,60,71,95
,71,71,71,60,71,63,95,95,95,80,95,6
3,95,71,89,119,89,89,89,71,89,80,11
9,119,119,95,119,80,119,84,106,106,
106,60,106,71,106,80,80,71,80,80,80
,80,80,1,1
3460 ' *********                    [418]
3470 ' * BREAK *                    [422]
3480 ' *********                    [418]
3490 CLS:SYMBOL AFTER 48            [1555]
3500 END                            [110]
3510 RETURN                         [555]
3520 '                              [117]
3530 ' XAVIER d'ABRIGEON            [1625]
3540 '                              [117]
3550 ' F  I  N                      [514]
```

BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à Amstrad Magazine - Service Diffusion 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 PARIS.

ABONNEMENT

Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.

☐ Je m'abonne à AMSTRAD Magazine (12 numéros) pour la somme de ☐ 190 F
☐ Europe : 250 F ☐ Airmail : 280 F

RELIURES

Bien à l'abri et toujours parfaitement classées, vous donnerez à vos revues la place qu'elles méritent. Prix ☐ 60 F (55 F pour les abonnés).

CASSETTE

☐ cassette à 68 F : n° 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 (entourez celles que vous désirez)

☐ 6 cassettes 350 F (Abonnement)
☐ 12 cassettes 650 F (Abonnement)

DISQUETTE

☐ 1 Disquette comprenant les programmes d'Amstrad Magazine n° 3, 4, 5 : 170 F
☐ n° 6, 7, 8 : 170 F ☐ n° 10 : 100 F ☐ n° 11 : 100 F ☐ n° 9, 10, 11 : 170 F ☐ n° 12, 13, 14 : 170 F
Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international

CLUB

Cotisation annuelle :

☐ Non abonné : 150 + 77 F de droit d'entrée = 227 F
☐ Abonné : 150 F

ANCIENS NUMEROS

☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 (entourez celui que vous désirez)
Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F
☐ Collection numéros (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12,13,14,15 = 185 F (Envoi gratuit).
(Les autres numéros sont épuisés).

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné ☐ oui ☐ non
Possédez vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel : ....

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRÉNOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

CAHIERS d'AMSTRAD magazine

ABONNEZ-VOUS !

Economisez 50 F et choisissez votre cadeau :



• **N°1 -** Tous les logiciels sur CPC 464, 664, 6128 et PCW 8256.



• **N°2 -** Spécial listings. 60 pages de jeux et d'utilitaires.



• **N°3 -** Spécial utilitaire et professionnel. Le nouveau PCW 8512.

12 fois par an, le Guide de votre Amstrad. Chaque édition constitue un véritable numéro spécial, consacré entièrement à un thème précis :

• Spécial listings • Guide du matériel
• Spécial utilitaires • L'Amstrad de A à Z
• Guide des logiciels • Etc...

Les Cahiers d'Amstrad Magazine sont mensuels à partir de septembre.

Pour recevoir régulièrement les Cahiers d'Amstrad Magazine abonnez-vous immédiatement.

Cadeau : N°1 ☐ N°2 ☐ ou N°3 ☐ (mettre une croix)

OFFRE DE LANCEMENT : 250 F LES 12 NUMEROS
AU LIEU DE 300 F SOIT 2 NUMEROS GRATUITS

Europe : 300 F Airmail : 340 FF

Bulletin à découper et à retourner à Amstrad Magazine, 55, avenue Jean Jaurès, 75019 PARIS.

Je m'abonne aux Cahiers d'Amstrad Magazine

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

AMS-16



JT base

le choix pour votre Amstrad PC ou compatible

A PARTIR DE 750 F HT

GEM JT base

Bureau Fichiers Fiche Ensemble Opérations Divers
C:\GEMAPPS\ABONNE
ETAT - CIVIL
Nom : DURAND
Numéro : 000003
Prénom : Hélène
Titre : Madame
Adresse1 :
Adresse2 : 12, avenue du Prado
Code Postal : 13000
Ville : MARSEILLE
Numéro Echéance : 0024
Divers :
Enregistrement
Abandon

GEM JT base reprend toutes les fonctions qui ont fait le succès de la série **JT base** traditionnelle en les adaptant au nouvel univers GEM :

- simplicité d'utilisation extrême par l'emploi des fenêtres, des menus déroulants et de la souris.
- toutes les possibilités de création, mise à jour, suppression, tri, sans oublier la fonction impression rapport ou courrier personnalisé.

GEM JT base est le complément indispensable de GEM WRITE ou EVOLUTION pour réaliser la fonction courrier répétitif (mailing). **GEM JT base** sait également dialoguer avec les autres logiciels GEM, comme le grapheur GEM GRAPH.

GEM JT base pour Amstrad : 750 F HT
GEM JT base pour compatible : 1500 F HT
(cette version offre en plus des possibilités de calcul et est livrée avec GEM Desktop).

JT base 10

FICHE CLIENT
Société : DUPONT SARL
Personne à contacter : Monsieur Durand
Produit : Serre-joint
Adresse : 12, avenue Jean Medecin
Code Postal : 06000 Ville : NICE
Telephone : 93 20 30 40

+

$2
$5
$6 $7
a l'attention de $3
Cher Monsieur,
Nous avons le plaisir de vous faire parvenir ci-joint un échantillon de notre nouveau modèle de serre-joint, qui nous en sommes surs retiendra toute votre attention.
Veuillez agréer, Monsieur, l'expression de nos salutations distinguées.

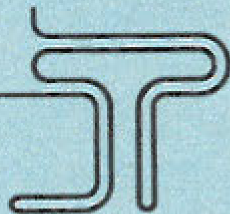
=

DUPONT SARL
12, avenue Jean Medecin
06000 NICE
a l'attention de Monsieur Durand
Cher Monsieur,
Nous avons le plaisir de vous faire parvenir ci-joint un échantillon de notre nouveau modèle de serre-joint, qui nous en sommes sûrs retiendra toute votre attention.
Veuillez agréer, Monsieur, l'expression de nos salutations distinguées.

Les mêmes possibilités que **GEM JT base**, dans l'environnement standard MS-DOS.

JT base 10 est vendu 840 F HT.

jt diffusion
145 AVENUE DE MALAKOFF
75116 PARIS (1) 45 00 00 01



FICHE TECHNIQUE

- fichiers identiques quels que soient la version et le système d'exploitation ;
- compatible avec DBASE II, DBASE III et FRAMEWORK (fichiers de type DBF) ;
- transferts de données avec les principaux tableurs et grapheurs dans les formats DBF, ASCII ou SYLK ;
- chaque fichier peut comprendre 65000 fiches de 128 rubriques et 4000 caractères.
- existe également en version multi-fichiers programmable (JT base 40) et sous réseau ou XENIX.

Toutes les marques citées sont déposées.

à retourner à **JT diffusion** 145 avenue de Malakoff 75116 PARIS

AMS-16

société ____
nom/prénom ____
adresse ____
code postal ____ ville ____

☐ Documentation gratuite
☐ Commande

☐ **GEM JT base** Amstrad	à	889,50 F TTC
☐ **GEM JT base** PC	à	1779,00 F TTC
☐ **JT base 10**	à	996,30 F TTC

Joindre votre règlement à la commande.

Chauvy

WARBLOCK 2

Jeu d'arcade entièrement dirigé par joystick, WAR BLOCK 2 consiste à enfermer le personnage jaune (qui lui, a un déplacement autonome sinon où serait l'intérêt ?), à l'intérieur d'un blocklaus que vous (personnage rose), formez à l'aide des carrés mis à votre disposition.
Vous disposez d'un temps limite de 255 secondes pour rééditer un maximum de fois cet exploit oh combien périlleux...

Michel Boisbrun

```
1 '********************************** [1460]
***
2 '*       MICHEL BOISBRUN PRESENTE   [1895]
 *
3 '*    WAR-BLOCK 2 (juin/juillet 85 [756]
) *
4 '*    Granges Les Valence (Ardeche [2059]
) *
5 '********************************** [1460]
***
6 '                                  [117]
10 POKE 20000,255                    [701]
20 POKE 30000,0                      [308]
30 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 128,8,28,  [3427]
56,115,254,120,72,140
40 GOTO 1000                         [339]
50 '                                 [117]
60 '*** PLACEMENT DES MURS ***       [1686]
70 '                                 [117]
80 R=PEEK(20000):DIM Z(40,24):CLS:I  [2588]
NK 1,26:INK 2,24:INK 3,7:PEN 1
90 FOR o=2 TO 23                     [1041]
100 FOR q=1 TO 8                     [979]
110 a=INT(RND*40+1)                  [1300]
120 LOCATE a,o:PRINT CHR$(207):z(a,  [1655]
o)=1
130 NEXT q                           [367]
140 NEXT o                           [369]
150 '                                [117]
160 '*** BORDURE ***                 [895]
170 '                                [117]
180 FOR i=1 TO 40:LOCATE i,1:PEN 2:  [2720]
PRINT CHR$(127):z(i,1)=1
190 NEXT i                           [375]
200 FOR i=1 TO 40:LOCATE i,24:PRINT  [2487]
 CHR$(127):z(i,24)=1
210 NEXT i                           [375]
220 FOR i=2 TO 24:LOCATE 1,i:PRINT   [2272]
CHR$(127):z(1,i)=1
230 NEXT i                           [375]
240 FOR i=1 TO 24:LOCATE 40,i:PRINT  [2375]
 CHR$(127):z(40,i)=1
250 NEXT i                           [375]
260 '                                [117]
270 '** PLACEMENT DES PERSONNAGES *  [2113]
*
280 '                                [117]
290 PEN 3                            [547]
300 FOR i=10 TO 20:IF z(i,12)<>1 TH  [1728]
EN 310 ELSE NEXT i
310 LOCATE i,12:PEN 2:PRINT CHR$(12  [2071]
8):X=I:Y=12
320 FOR j=28 TO 39:IF z(j,12)<>1 TH  [2486]
EN 330 ELSE NEXT j
330 LOCATE j,12:PEN 3:PRINT CHR$(24  [4096]
8):u=j:v=12
340 LOCATE 16,25:PEN 2:PRINT CHR$(2  [10202]
02):LOCATE 18,25:PEN 1:PRINT"Prises
:";:G=PEEK(30000):IF G=0 THEN PRINT
"  aucune" ELSE FOR I=1 TO G:PRINT
" ";CHR$(128);:NEXT I
350 FOR i=239 TO 63 STEP -5:SOUND 1  [1502]
```

HMS COBRA





H.M.S. COBRA

PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

Trois ans de travail ont été nécessaires à Bertrand BROCARD et Roland MORLA pour vous présenter ce logiciel exceptionnel.

Il retrace l'odyssée des convois de MOURMANSK pendant la seconde guerre mondiale.

- **Amiral vous élaborez la stratégie,**
- **Commandant, vous dirigez le croiseur et les escorteurs,**
- **Commodore, vous contrôlez le convoi marchand,**
- **Directeur de tir, vous défendez vos bâtiments.**

A votre disposition, radars, sonars, salle d'opération, armements pour le plus fantastique des combats navals.

UN JEU EN 5 DIMENSIONS

Vous devez affronter les périls navals, aériens et sous-marin mais vous serez également confrontés au temps qui passe et au temps qu'il fait (l'océan glacial est l'un des plus redoutables...).

UNE PRESENTATION EXCEPTIONNELLE

Présenté dans un magnifique coffret, "HMS COBRA" contient bien sûr le logiciel (cassette ou disquette) mais également une table d'opération (Plotter desk) de 30 X 40 cm, une carte stratégique, un rapporteur, une règle spéciale pour tracer les routes, un annuaire des flottes anglaises et allemandes pour les caractéristiques des navires, une notice explicative (Manuel de l'Amiral) et le livre de Jean-Jacques ANTIER : "Bataille pour Mourmansk" (270 pages illustrées).

AMS-16

A envoyer à
COBRA SOFT
B.P. 155
Chalon-sur-Saône
Cedex 71104

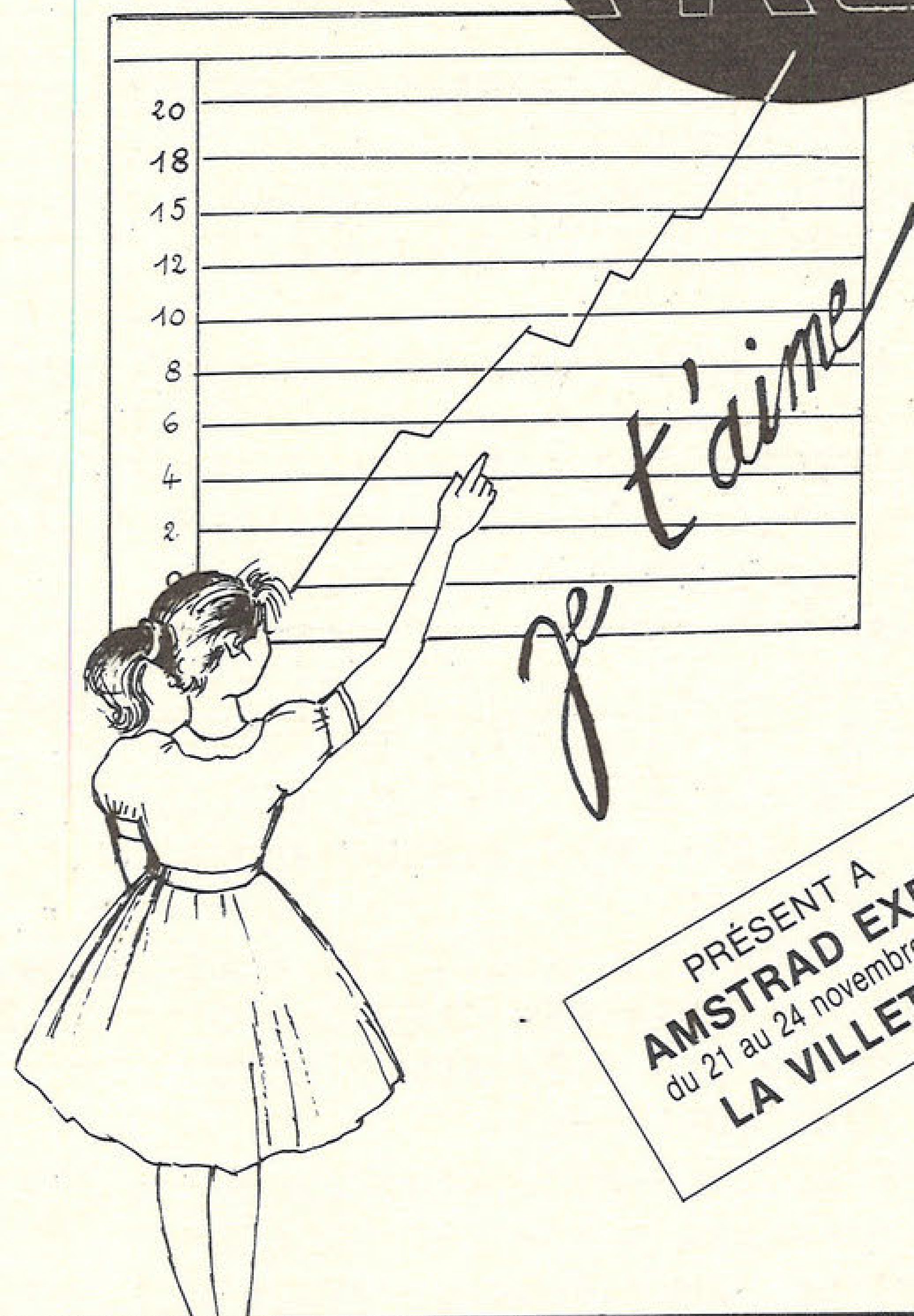
POUR L'INSTANT, JE SOUHAITE SEULEMENT RECEVOIR LA MINI-BD "HMS Cobra" ET LE CATALOGUE. CI-JOINT 2 TIMBRES A 2,20F.

BON DE COMMANDE version Amstrad

☐ **Cassette 290 Frs**
☐ **Disquette 350 Frs**

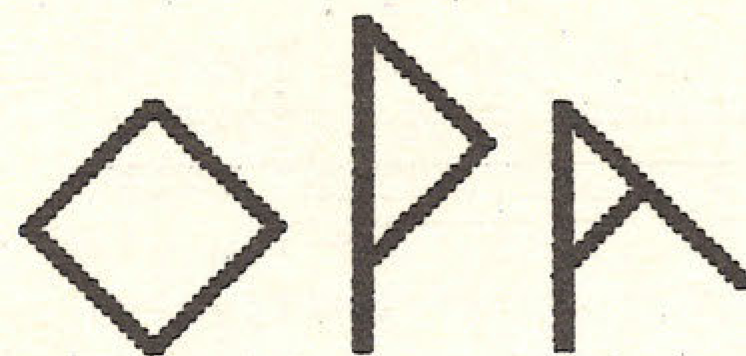
Mr ....
....
Code Postal .... **Ville** ....
Ci-joint mon règlement par chèque
(rajouter 30 Frs pour le port), soit ....

```
,i,10:NEXT
360 '                                   [117]
370 '*** COMPTEURS TEMPS REEL ***       [1017]
380 '                                   [117]
390 PEN 3:LOCATE 3,25:PRINT"TEMPS :     [5574]
 ";R:EVERY 5,2 GOSUB 440:EVERY 50,3
 GOSUB 720
400 GOTO 590                            [454]
410 '                                   [117]
420 '*** DEPLACEMENT BANDIT ***         [1872]
430 '                                   [117]
440 B=INT(RND*4+1)                      [1045]
450 GOTO 760                            [413]
460 ON b GOTO 480,500,520,540           [1686]
470 RETURN                              [555]
480 IF z(x,y-1)=1 THEN 470              [1284]
490 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT" ":LOCAT     [3308]
E x,y-1:PRINT CHR$(128):y=y-1:GOTO
470
500 IF z(x,y+1)=1 THEN 470              [1512]
510 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT" ":LOCAT     [2657]
E x,y+1:PRINT CHR$(128):Y=y+1:GOTO
470
520 IF z(x+1,y)=1 THEN 470              [1382]
530 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT" ":LOCAT     [4324]
E x+1,y:PRINT CHR$(128):x=x+1:GOTO
470
540 IF z(x-1,y)=1 THEN 470              [1153]
550 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT" ":LOCAT     [2993]
E x-1,y:PRINT CHR$(128):x=x-1:GOTO
470
560 '                                   [117]
570 '*** DEPLACEMENT POLICIER ***       [2631]
580 '                                   [117]
590 FOR i=72 TO 75:t=2*(i-71)+INKEY     [5895]
(i)+1:ON t GOTO 600,600,610,600,630
,600,650,600,670
600 NEXT i:GOTO 590                     [540]
610 FOR i=v-1 TO 2 STEP -1:IF z(u,i     [2625]
)=1 THEN NEXT i:IF i=1 AND z(u,i)=1
 THEN 590
620 DI:PEN 3:IF u=x AND i=y THEN GO     [13469]
SUB 440 :EI:GOTO 590 ELSE LOCATE u,
v:PRINT" ":LOCATE u,v-1:PRINT CHR$(
248):v=v-1:IF z(u,v)=1 THEN z(u,v)=
0:LOCATE u,i:PEN 1:PRINT CHR$(207):
SOUND 1,0,10,6,0,0,20:z(u,i)=1:PEN
3:EI:GOTO 590 ELSE EI:GOTO 590
630 FOR i=v+1 TO 23:IF z(u,i)=1 THE     [2900]
N NEXT i:IF i=24 AND z(u,i)=1 THEN
OTO 970
970 PEN 1:LOCATE 9,21:PRINT"TAPER S     [7612]
UR A POUR REJOUER":PEN 3:LOCATE 9,2
3:PRINT"TAPER SUR Z POUR ARRETER":P
EN 2:LOCATE 20,22:PRINT"ou":LOCATE
10,14
980 a$=INKEY$:IF a$="a" OR a$="A" T     [3123]
HEN RUN ELSE IF a$="z" OR a$="Z" TH
EN 1260 ELSE GOTO 980
990 '                                   [117]
1000 '*** PRESENTATION ***              [1515]
1010 '                                  [117]
1020 MODE 1:BORDER 0:PAPER 0:INK 0,     [3945]
0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,18,16
1030 LOCATE 13,4:PEN 1:PRINT"MICHEL     [3769]
 BOISBRUN":PEN 2:LOCATE 16,6:PRINT"
presente:"
1040 PEN 1:LOCATE 20,24:PRINT CHR$(     [8540]
207):FOR i=2 TO 18:PEN 2:LOCATE i,2
4:PRINT CHR$(128):LOCATE i-1,24:PRI
NT" ":FOR j=1 TO 40:NEXT j:NEXT i:L
OCATE 10,12:PEN 1:PRINT"W A R - B L
O C K"
1050 FOR T=1 TO 500:NEXT T              [1176]
1060 PEN 2:FOR J=39 TO 22 STEP -1:L     [5247]
OCATE J,24:PRINT CHR$(248):LOCATE J
+1,24:PRINT" ":FOR I=1 TO 40:NEXT I
:NEXT J
1070 PEN 3:FOR i=29 TO 32:LOCATE i,     [11352]
9:PRINT CHR$(207):NEXT i:LOCATE 28,
10:PRINT CHR$(207);CHR$(207):LOCATE
 32,10:PRINT CHR$(207);CHR$(207):LO
CATE 32,11:PRINT CHR$(207);CHR$(207
):FOR i=29 TO 32:LOCATE i,12:PRINT
CHR$(207):NEXT i
1080 FOR i=13 TO 15:LOCATE 28,i:PRI     [2463]
NT CHR$(207);CHR$(207):NEXT i
1090 FOR i=30 TO 33:LOCATE i,15:PRI     [4236]
NT CHR$(207):NEXT i:LOCATE 32,14:PR
INT CHR$(207);CHR$(207)
1100 FOR k=1 TO 75:READ h,i,j:SOUND     [2509]
 1,h,i,j:NEXT k
1110 CLS:LOCATE 11,10:PEN 3:PRINT"I     [3150]
NSTRUCTIONS(O/N)"
1120 a$=INKEY$:IF A$="O" OR a$="o"      [4504]
THEN 1160 ELSE IF a$="N" OR a$="n"
THEN 70 ELSE GOTO 1120
1130 '                                  [117]
1140 '*** INSTRUCTIONS ***              [592]
1150 '                                  [117]
1160 INK 2,25:INK 3,15:CLS:PEN 3:LO     [5535]
CATE 14,4:PRINT"INSTRUCTIONS:"
1170 PLOT 199,359,1:DRAW 423,359:DR     [2905]
AW 423,327:DRAW 199,327:DRAW 199,35
9
1180 J=215:FOR i=199 TO 423:PLOT i,     [9247]
359:DRAW j,375:j=j+1:NEXT i:j=374:F
590
640 DI:PEN 3:IF u=x AND i=y THEN GO     [14509]
SUB 440:EI:GOTO 590 ELSE LOCATE u,v
:PRINT" ":LOCATE u,v+1:PRINT CHR$(2
48):v=v+1:IF z(u,v)=1 THEN z(u,v)=0
:LOCATE u,i:PEN 1:PRINT CHR$(207):S
OUND 1,0,10,6,0,0,20:z(u,i)=1:PEN 3
```



ENFIN
UN LOGICIEL **RÉELLEMENT** PÉDAGOGIQUE

À L'OCCASION DU SALON AMSTRAD-EXPO



PRESENTE :

SUPERPROF mathématiques

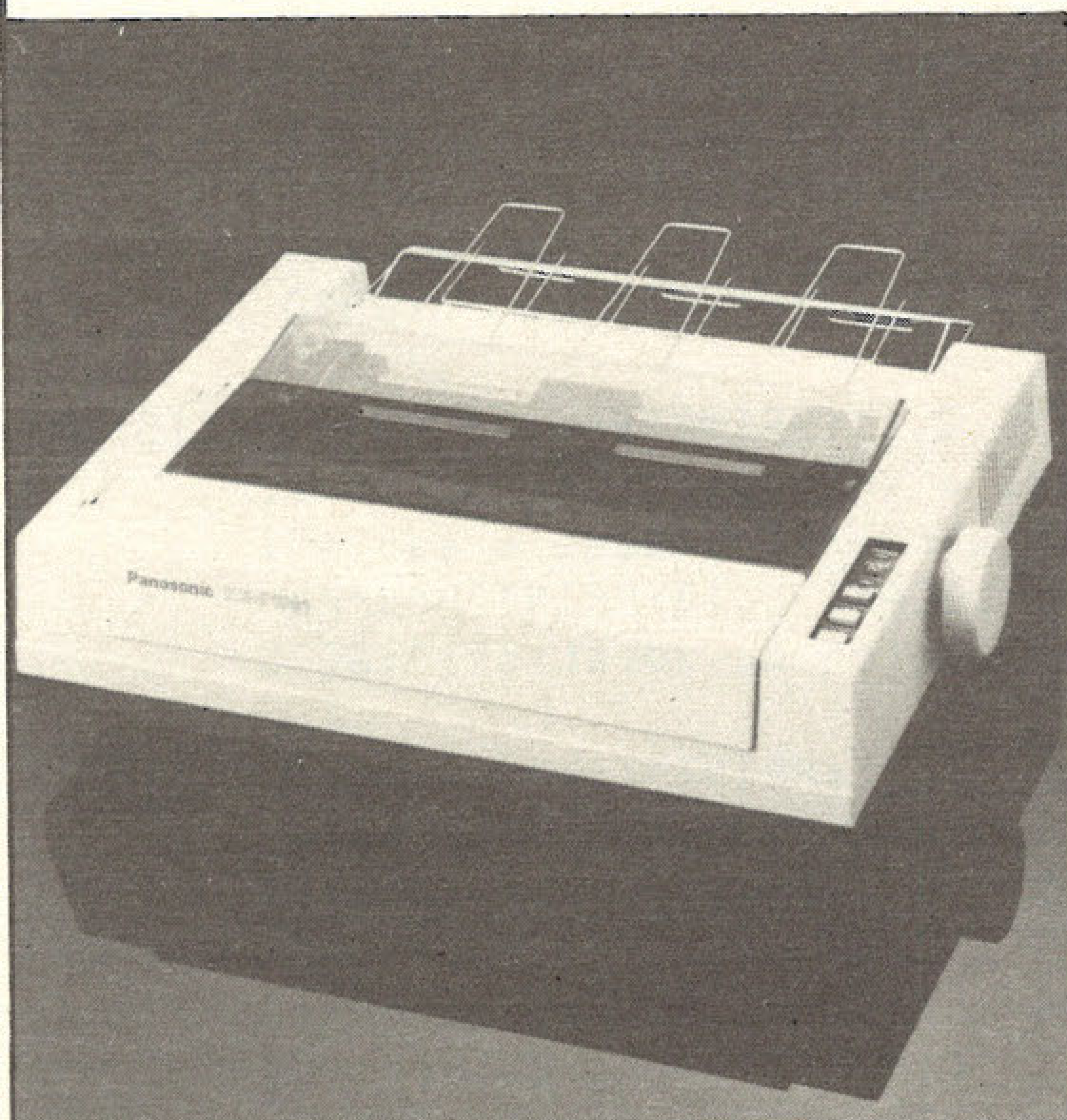
COURS PARTICULIERS ET **EXERCICES SUIVIS**

PROGRAMMES **6e** ET **5e**

VENEZ L'APPRECIER A NOTRE STAND...

LA RAGE D'IMPRIMER

IMPRIMANTE KX-P 1080



Imprimante matricielle à 100 cps de qualité courrier. Impression bi-directionnelle a 9 aiguilles elle comporte une alimentation papier continu ou en feuilles commutable, une interface centronics 7/8 bits et une compatibilite EPSON RX 80*

La Panasonic KX-P 1080 est équipé d'une cassette ruban avec réservoir de réactivation incorporé d'une durée de vie de 3 Millions de caractères. Un sélecteur frontal permet les fonctions graphique, brouillon et espacement proportionnel

LA KX-P 1080 EST COMPATIBLE AMSTRAD CPC/PCW*
MODEL KX-P 1091 COMPATIBLE AMSTRAD PC 1512*/IBM*

REVENDEURS BIENVENUS

EPSON AMSTRAD et IBM sont des marques deposees

3190 F TTC

COMPOSITION SUR AMSTRAD + KX-P 1080

IVELEC 62, Rue du Gl de Gaulle 94430 CHENNEVIERES Tel : (16-1)45.76.73.13

```
:EI:GOTO 590 ELSE EI:GOTO 590
650 FOR i=u-1 TO 2 STEP -1:IF z(i,v [7003]
)=1 THEN NEXT i:IF i=2 AND z(u,i)=1
 THEN 590 ELSE IF i=1 AND z(u,i)=1
THEN 590
660 DI:PEN 3:IF i=x AND v=y THEN GO [16775]
SUB 440 :EI:GOTO 590 ELSE LOCATE u,
v:PRINT" ":LOCATE u-1,v:PRINT CHR$(
251):u=u-1:IF z(u,v)=1 THEN z(u,v)=
0:LOCATE i,v:PEN 1:PRINT CHR$(207):
SOUND 1,0,10,6,0,0,20:z(i,v)=1:PEN
3:EI:GOTO 590 ELSE EI:GOTO 590
670 FOR i=u+1 TO 39:IF z(i,v)=1 THE [4266]
N NEXT i:IF i=40 AND z(i,v)=1 THEN
590
680 DI:PEN 3:IF i=x AND v=y THEN GO [13409]
SUB 440 :EI:GOTO 590 ELSE LOCATE u,
v:PRINT" ":LOCATE u+1,v:PRINT CHR$(
250):u=u+1:IF z(u,v)=1 THEN z(u,v)=
0:LOCATE i,v:PEN 1:PRINT CHR$(207):
SOUND 1,0,10,6,0,0,20:z(i,v)=1:PEN
3:EI:GOTO 590 ELSE EI:GOTO 590
690 '                               [117]
700 '*** AFFICHAGE DU COMPTEUR ***  [2541]
710 '                               [117]
720 R=R-1:POKE 20000,R:LOCATE 11,25 [6157]
:PEN 3:PRINT R:IF R =10 THEN BORDER
 1,18 ELSE IF R=0 THEN DI:BORDER 0:
GOTO 900 ELSE RETURN
730 '                               [117]
740 '*** TEST SI GAGNE ***          [871]
750 '                               [117]
760 IF z(x,y+1)=1 AND z(x,y-1)=1 AN [5249]
D z(x+1,y)=1 AND z(x-1,y)=1 THEN 80
0 ELSE GOTO 460
770 '                               [117]
780 '*** ON GAGNE ***               [844]
790 '                               [117]
800 EVERY 0,2 GOSUB 800:EVERY 0,3 G [950]
OSUB 800
810 G=PEEK(30000):G=G+1:POKE 30000, [14216]
G:FOR i=1 TO 40:FOR j=1 TO 24:z(i,j
)=0:NEXT j:NEXT i:CLS:INK 2,15,18:I
NK 3,25:LOCATE 16,4:PEN 2:PRINT"BRA
VO!":PLOT 231,359,1:DRAW 343,359:DR
AW 343,327:DRAW 231,327:DRAW 231,35
9
820 J=247:FOR I=231 TO 343:PLOT i,3 [7473]
59:DRAW j,375:j=j+1:NEXT i:j=375:FO
R i=359 TO 327 STEP -1:PLOT 343,i:D
RAW 359,j:j=j-1:NEXT i:PLOT 343,359
,0:DRAW 359,375
830 PEN 3:LOCATE 2,10:PRINT"Vous av [17555]
ez enferme Jean Peuplus";G;"fois.":
LOCATE 1,11:PRINT"Mais celui-ci,inf
atigable,a encore reus-":LOCATE 1,1
2:PRINT"si a s'echapper.":LOCATE 1,
13:PRINT"Il vous reste";R;
840 PRINT"secondes pour le reen-":L [4917]
OCATE 1,14:PRINT"fermer,depechez-vo
us !"
850 LOCATE 7,23:PEN 1:PRINT"TAPER S [2403]
UR A POUR CONTINUER"
860 A$=INKEY$:IF A$="A" OR A$="a" T [2980]
HEN CLEAR:GOTO 70 ELSE GOTO 860
870 '                               [117]
880 '*** RESULTATS ***              [1839]
890 '                               [117]
900 CLS:BORDER 0:INK 2,25:INK 3,15: [5865]
LOCATE 16,4:PEN 3:PRINT"RESULTATS:"
:PLOT 231,359,1:DRAW 231,327:DRAW 4
03,327:DRAW 403,359
910 J=247:FOR I=231 TO 403:PLOT I,3 [6798]
59,1:DRAW J,375:J=J+1:NEXT I:J=375:
FOR I=359 TO 327 STEP -1:PLOT 403,I
:DRAW 419,J:J=J-1:NEXT I:PLOT 403,3
59,0:DRAW 419,375
920 IF G=0 THEN PEN 2:GOTO 930 ELSE [6544]
 IF G=1 OR G=2 THEN PEN 2:GOTO 940
ELSE IF G=3 OR G=4 THEN PEN 2:GOTO
950 ELSE PEN 2:GOTO 960
930 LOCATE 2,11:PRINT"Comment,vous  [17291]
n'avez pas reussi a enfer-":LOCATE
1,12:PRINT"mer Jaen Peuplus ?Vous n
'avez pas honte?":LOCATE 1,13:PRINT
"Depechez-vous de vous entrainer av
ant de":LOCATE 1,14:PRINT"devenir l
a risee de vos amis !":GOTO 970
940 LOCATE 2,11:PRINT"Vous avez reu [15077]
ssi a enfermer l'horrible":LOCATE 1
,12:PRINT"Jean Peuplus";G;"fois.Ce
n'est pas mal,":LOCATE 1,13:PRINT"m
ais il y a du progres a faire,perse
ve-":LOCATE 1,14:PRINT"rez !":GOTO
970
950 LOCATE 2,11:PRINT"Bravo! Vous a [15153]
vez reussi a enfermer la":LOCATE 1,
12:PRINT"terreur des bacs a sable";
G;"fois.":LOCATE 1,13:PRINT"Hourra
pour le champion du joystick!":GOTO
 970
960 LOCATE 2,11:PRINT"Incroyable ma [15757]
is vrai! Vous avez enferme":LOCATE
1,12:PRINT"la calamite du siecle";G
;"fois !!":LOCATE 1,13:PRINT"Je me
prosterne aux pieds du roi du man-"
:LOCATE 1,14:PRINT"che a balai !":G
OR i=359 TO 327 STEP -1:PLOT 423,i:
DRAW 439,j:j=j-1:NEXT i:PLOT 423,35
9:DRAW 439,375,0
1190 PEN 2:LOCATE 2,10:PRINT"C'est  [17867]
la panique dans la commune de ":LOC
ATE 1,11:PRINT"Trifouillis les oies
.Le celebre gang-":LOCATE 1,12:PRIN
```

DES LIVRES POUR VOTRE MICRO-ORDINATEUR

LA BIBLIOTHEQUE LA PLUS COMPLETE QUI

DÉJÀ PLUS DE 30 TITRES PARUS !

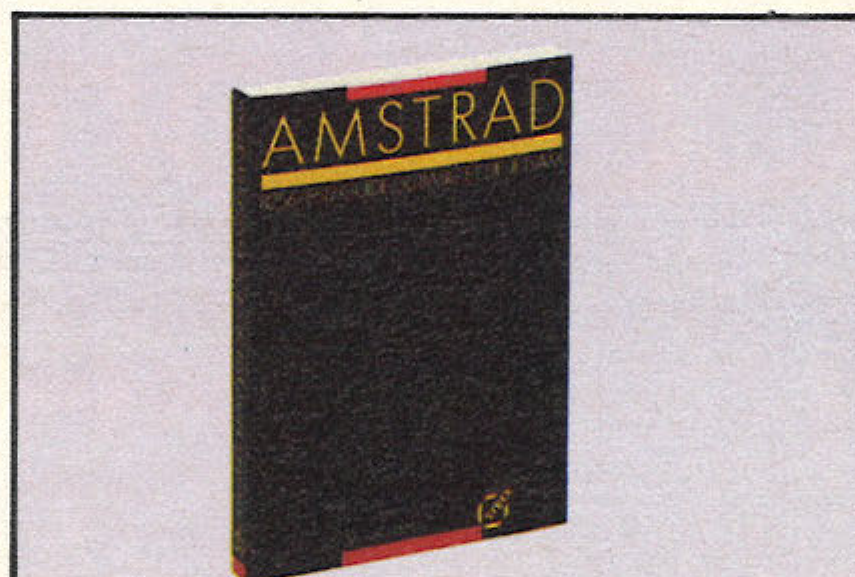
Sur les langages...

- **GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS**
  Jean-Louis Gréco et Michel Laurent, 1986
  Réf. 0159, 288 pages **128 F**
  Ce guide est un dictionnaire complet du BASIC Amstrad disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée et illustrée par des exemples de programmes.

- **GUIDE DU LOGO**
  Anatole d'Hardancourt, 1986
  Réf. 0171, 200 pages **108 F**
  Dérivé de LISP, le langage de l'intelligence artificielle, Logo est au contraire de BASIC un langage extrêmement structuré et récursif. Il permet de mettre en œuvre facilement des techniques de programmation de haut niveau difficilement accessibles en BASIC.

- **8256/8512 GUIDE DU BASIC ET DE JET SAM**
  Jean-Louis Gréco et Michel Laurent, 1986
  Réf. 0215, 304 pages **138 F**
  Ce guide est un dictionnaire complet du BASIC disponible sur le modèle PCW 8256 et 8512. Chaque instruction, fonction ou commande est présentée, commentée et illustrée par des exemples de programmes.

- **TURBO PASCAL**
  Douglas Stivison, 1986
  Réf. 0223, 250 pages **148 F** **NOUVEAU !**
  Cet ouvrage décrit rigoureusement la syntaxe de ce langage et les principes fondamentaux de sa mise en œuvre sur les ordinateurs Amstrad. Les nombreux exemples de programmes commentés permettront d'acquérir les bases nécessaires à vos applications personnelles.



- **PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE**
  Steve Webb, 1986
  Réf. 0195, 108 pages **82 F** **NOUVEAU !**
  Ce livre permet d'aller plus loin en abordant la programmation en langage machine. Les équivalents des instructions BASIC sont étudiés et incorporés dans des programmes de démonstration.

- **PROGRAMMES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE**
  Daniel Lebigre, 1986
  Réf. 0220, 240 pages **148 F** **NOUVEAU !**
  Cet ouvrage vous fait découvrir l'univers de l'intelligence artificielle. Les programmes sont écrits en BASIC et tournent sur les modèles CPC 464, 664 et 6128.

- **PROGRAMMEZ VOTRE TRAITEMENT DE TEXTE**
  Jean-Claude Despoine , 1986
  Réf. 0221, 140 pages **128 F** **NOUVEAU !**
  Ce livre propose un programme de traitement de texte destiné aux ordinateurs CPC 464, 664 et 6128. Il dispose de toutes les commandes importantes et permet tous les caractères accentués.

OFFRE SPÉCIALE

Achetez 5 livres et recevez le 6e gratuitement !

(Sauf MULTIPLAN et STARTEXT)

... sur les programmes...

- **PREMIERS PROGRAMMES**
  Rodnay Zaks, 1984
  Réf. 0105, 248 pages **108 F**
  Comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur Amstrad. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

- **MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC**
  Claude Vivier et Yvon Jacob, 1986
  Réf. 0166, 148 pages **98 F**
  Ce livre étudie la manière dont sont stockés, dans la mémoire d'un micro-ordinateur, un programme BASIC et ses variables associées, puis il vous guide pas à pas dans la réalisation d'un logiciel de déverminage.

- **AMSTRAD 56 PROGRAMMES**
  Stanley R. Trost, 1985
  Réf. 0107, 160 pages **78 F**
  Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels: finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation.

Nos livres et logiciels sont également en vente à notre siège social : 6/8 impasse du Curé 75018 Paris (Ouvert de 9 heures à 17 heures) Tél. (1) 42.03.95.95 Télex 211 801 F

NUMERO VERT 05.45.10.40
APPEL GRATUIT



- **PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR**
  Georges Fagot-Barraly, 1985
  Réf. 0136, 208 pages **108 F**
  Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du microprocesseur Z80 sont décrites et accompagnées d'exemples de sous-programmes écrits à l'aide de l'assembleur d'Amstrad.

- **MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**
  Thomas Lachand-Robert, 1986
  Réf. 0193, 240 pages **148 F**
  Cet ouvrage présente des méthodes de programmation en assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128

- **ROUTINES EN ASSEMBLEUR**
  Jean-Claude Despoine , 1986
  Réf. 0203, 168 pages **98 F**
  Cet ouvrage présente une vingtaine de routines en assembleur destinées aux Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes assembleurs.

- **TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR**
  Georges Fagot-Barraly, 1985
  Réf. 0208, 176 pages **98 F**
  Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128, Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs possibles des principales variables.



...la maîtrise des mots et des images...

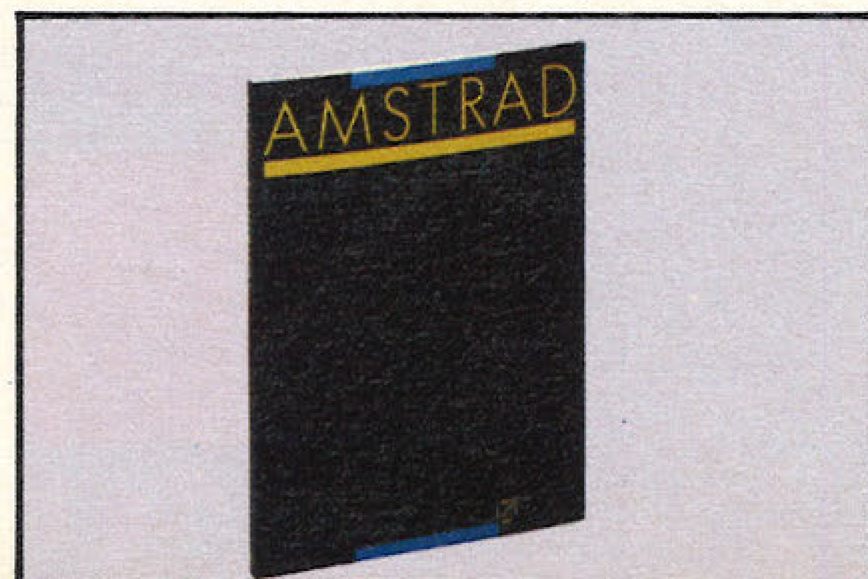
- **LOCOSCRIPT**
  Bernard Le Dû, 1986
  Réf. 0202, 140 pages **110 F**
  Ce livre vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de texte et vous aidera à utiliser au mieux l'ensemble de ses fonctions.

- **GUIDE DU GRAPHISME**
  James Winford, 1985
  Réf. 0141, 208 pages **108 F**
  Cet ouvrage présente toutes les techniques indispensables pour vous permettre de réaliser de façon simple et rapide des programmes graphiques (gestion des couleurs, utilisation des différents modes vidéo, tracé de courbes, réalisation de graphiques animés).

- **GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS**
  Thomas Lachand-Robert, 1986
  Réf. 0157, 240 pages **148 F**
  Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur. Les faire pivoter pour les observer sous tous les angles...etc.

... et sur les machines

- **CP/M PLUS**
  Anatole d'Hardancourt, 1986
  Réf. 0184, 208 pages **148 F**
  Amstrad présente ses deux nouvelles machines (CPC 6128 et PCW 8256) équipées de la version 3.0 encore appelée CP/M plus qui, bien que compatible avec la version précédente, se révèle très différente pour l'utilisateur. De nombreuses commandes ont été supprimées et un nombre encore plus grand de commandes nouvelles est venu renforcer les possibilités de ce système.



SOIT SUR AMSTRAD

SYBEX

MILLIMÈTRE - ÉVREUX 32.33.10.90

PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

- **CP/M 2.2**
  Anatole d'Hardancourt, 1985
  Réf. 0156, 248 pages **128 F**

Ce livre décrit la version 2.2 de CP/M disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128. Tous les aspects de CP/M 2.2 y sont étudiés, y compris l'utilisation des outils de développement livrés avec le système.

- **CRÉER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS**
  Jean-Claude Despoine , 1986
  Réf. 0176, 144 pages **128 F**

L'Amstrad CPC 464 est équipé d'un processeur Z80 fonctionnant à 4 MHz et disposant d'un jeu d'instructions extrêmement puissant. La qualité de son BASIC range cette machine parmi les plus performantes du marché. Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes.

- **L'AMSTRAD EXPLORÉ**
  John Braga, 1985
  Réf. 0135, 192 pages **108 F**

Pour ceux qui ont déjà acquis les rudiments du BASIC, ce livre étudie en détail les possibilités graphiques et sonores du BASIC Amstrad. Trois chapitres concernent l'utilisation de l'assembleur ZEN et décrivent la programmation en assembleur, l'interfaçage avec le BASIC et l'utilisation des routines du système d'exploitation.

- **L'ASSEMBLEUR SOUS CP/M**
  Anatole d'Hardancourt et Michel Laurent
  Réf. 0196, 250 pages **148 F**

Cet ouvrage est un guide du programmeur sous le système d'exploitation CP/M. Il détaille tout d'abord le système de développement puis l'utilisation du Macro-assembleur, de LINK-80 et de l'utilitaire de mise au point SID. (A paraître en décembre 1986).

AMSTRAD
CP/M 2.2

L'AMSTRAD EXPLORÉ
JOHN BRAGA

Mais aussi pour jouer...

- **JEUX EN ASSEMBLEUR**
  Eric Ravis, 1986
  Réf. 0205, 104 pages **78 F**

Les 18 jeux présentés dans ce livre utilisent toutes les possibilités de votre micro-ordinateur : son, couleur, graphismes animés, etc.

- **JEUX D'ACTION**
  Pierre Monsaut, 1984
  Réf. 0108, 96 pages **49 F**

18 jeux d'action en BASIC pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

- **JEUX DE RÉFLEXION**
  Georges Fagot-Barraly, 1986
  Réf. 0207, **78 F**

Cet ouvrage contient vingt programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs Amstrad. De thèmes classiques comme le Pendu ou les Tours de Hanoi ou résolument nouveaux, comme Mistigri ou la Mare aux Diables, ils permettent de jouer avec ou contre l'ordinateur.

- **JEUX D'AVENTURE**
  Claude Vivier et Jean-Luc Joude, 1986
  Réf. 0204, 220 pages **128 F**

Ce livre se propose, au fil des chapitres, d'amener le lecteur à la résolution d'un problème complet, la programmation d'un jeu d'aventure. Il vous permettra d'acquérir une méthodologie et de vous familiariser avec les techniques de programmation. (A paraître en novembre 1986).

AMSTRAD
JEUX DE RÉFLEXION

... et pour gagner

- **GAGNEZ AUX COURSES**
  Jean-Claude Despoine, 1986
  Réf. 0197, 112 pages **98 F**

Ce livre propose un programme d'environ 700 lignes dont l'objet est simple : pour une course donnée, sortir un ou des classements théoriques d'arrivée en fonction de différents critères.

- **GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER** — **NOUVEAU !**
  Jean-Claude Despoine, 1986
  Réf. 0222, 140 pages **98 F**

Ce livre aidera l'amateur à gérer plus efficacement son portefeuille de valeurs grâce à un programme qui propose : l'agenda, l'état du portefeuille ligne par ligne, le suivi financier et l'évolution statistique.

Pour les passionnés d'astrologie et de musique

- **ASTROCALC**
  Gérard Blanc et Philippe Destrebecq, 1986
  Réf. 0162, 168 pages **148 F**

Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'érection d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en œuvre, alors cet ouvrage vous comblera.

- **ASTROLOGIE, NUMÉROLOGIE, BIORYTHMES**
  Pierrick Bourgault, 1985 Réf. 0167, 160 pages **108 F**

Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation dont l'analyse est détaillée point par point.

- **MUSIQUE ET SON**
  Gérard Blanc et Philippe Destrebecq, 1986
  Réf. 0213, 160 pages **138 F**

Ce livre décrit la mise en œuvre du synthétiseur musical de l'Amstrad. Les nombreux exemples commentés permettent un apprentissage facile des possibilités musicales de cette machine. (A paraître en décembre 1986)

Des logiciels accompagnés du manuel d'utilisation :

AMSTRAD MULTIPLAN
Microsoft, 1985 Réf. 1111, 496 pages **498 F**

Multiplan est un logiciel de la famille des tableurs qui vous permet de réaliser et de présenter sous forme de tableaux (255 lignes et 63 colonnes) les calculs les plus complexes, de lier plusieurs feuilles, de faire varier la largeur des colonnes, d'introduire des lignes de texte courant sur plusieurs colonnes, une accélération importante pour la création de feuilles grâce à la fonction "Recopie", de protéger votre travail de l'intrusion d'autrui, etc. Multiplan est l'outil indispensable aux décideurs efficaces.

NOUVEAU !

STARTEXT Le traitement de texte des AMSTRAD CPC 464 et 6128 *Réf. 1112,* **275 F**

STARTEXT, possède toutes les fonctions des logiciels de traitement de texte performants : insertion de texte / suppression de texte / recherche et remplacement / retour à la ligne automatique / tabulation / coupure automatique des mots en fin de ligne / etc. STARTEX fonctionne sur les CPC 664 et 6128, et sur le CPC 464 avec un lecteur de disques.

BON DE COMMANDE

A renvoyer avec votre règlement à SYBEX, 6/8 impasse du Curé 75018 Paris Tél. (1) 42.03.95.95 Télex 211 801 F

☐ OUI, envoyez-moi les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous. Je recevrai une facture acquittée avec mon colis.

Réf.	Titres	Qté	Prix
			GRATUIT
	TOTAL		

☐ J'ai commandé 5 ouvrages, envoyez-moi le 6e gratuitement.
☐ J'ajoute les frais de port .... F
(Barème des frais de port : 1 livre : **14,60 F**, 2 à 4 livres : **21 F**, 5 à 8 livres : **36,50 F)**
Total à régler : .... F
☐ Je joins mon chèque bancaire ou postal de : .... F
☐ Je règle avec ma carte bleue n° :
☐ Date d'expiration :
☐ Adressez-moi une facture pro-forma (Réservé aux clients résidant à l'étranger).
☐ OUI, envoyez-moi votre catalogue général gratuit.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Tél. : .... Date : ....
Signature :

AM 2/11

```
T"ster,Jean Peuplus s'est evade de
la":LOCATE 1,13:PRINT"prison d'Alta
craz.En tant que chef de"
1200 LOCATE 1,14:PRINT"la police,vo [15930]
tre role est d'enfermer ce":LOCATE
1,15:PRINT"bandit entre quatre murs
...":LOCATE 2,16:PRINT"A l'aide de
la manette de jeu,vous au-":LOCATE
1,17:PRINT"rez 255 secondes pour l'
immobiliser en"
1210 LOCATE 1,18:PRINT"poussant les [11611]
 murs disperses sur l'ecran.":LOCAT
E 15,21:PEN 3:PRINT"BONNE CHANCE":P
EN 1:LOCATE 6,24:PRINT"taper une to
uche pour continuer"
1220 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1220 E [2518]
LSE GOTO 70
1230 '                              [117]
1240 'TRISTE FIN                    [196]
1250 '                              [117]
1260 CLS:LOCATE 8,10:PEN 3:PRINT"Vo [6444]
us ne voulez plus jouer?":LOCATE 16
,20:PEN 1:PRINT"DOMMAGE...":PEN 0:E
ND
1270                                [117]
1280 'J-S BACH EN DATAS !           [928]
1290 '                              [117]
1300 DATA 284,20,7,426,10,7,379,10, [10454]
7,338,10,7,319,10,7,284,20,7,426,20
,7,426,5,0,426,20,7,213,20,7,319,10
,7,284,10,7,253,10,7,225,10,7,213,2
0,7,426,20,7,426,5,0,426,20,7,319,2
0,7,284,10,7,319,10,7,338,10,7,379,
10,7,338,20,7,319,10,7,338,10,7,379
,10,7
1310 DATA 426,10,7,478,20,7,426,10, [11059]
7,379,10,7,338,10,7,426,10,7,379,60
,7,127,20,0,284,20,7,426,10,7,379,1
0,7,338,10,7,319,10,7,284,20,7,426,
20,7,426,5,0,426,20,7,426,5,0,213,2
0,7,319,10,7,284,10,7,253,10,7,225,
10,7
1320 DATA 213,20,7,426,20,7,426,5,0 [9814]
,426,20,7,426,5,0,426,20,0,319,20,7
,284,10,7,319,10,7,338,10,7,379,10,
7,338,20,7,319,10,7,338,10,7,379,10
,7,426,10,7,379,20,7,338,10,7,379,1
0,7,426,10,7,478,10,7,426,60,7
1330 DATA 338,10,7,379,10,7,426,10, [1615]
7,478,10,7,426,60,7
```

EPSON PAC

EPSONPAC est un utilitaire très bien conçu de recopie d'écran et de pilotage de l'imprimante dédié à l'EPSON LX 80 ou compatibles codes EPSON.
Le programme se base sur les RSX suivants :

| HCOPY1 :	hardcopy petit format (1 minute)
| HCOPY2 :	hardcopy grand format (4 minutes)
| EPSON :	devie l'écran sur imprimante (utile par exemple pour imprimer le catalogue d'une disquette)
| EPSOFF :	annule l'effet de la commande | EPSON
| INIT :	initialise l'imprimante
| COURRIER :	activation du mode NLQ
| PICA :	désactive la commande |COURRIER
| ELITE :	active l'impression ; écriture ELITE
| ELITE,0 :	désactive le mode ELITE
| CONDENSE :	active le mode CONDENSE
| CONDENSE,0	désactive le mode CONDENSE
| DBFRAP :	active le mode DOUBLE FRAPPE
| DBFRAP,0 :	désactive le mode DOUBLE FRAPPE
| GRAS :	active le mode GRAS
| GRAS,0 :	désactive le mode GRAS
| ELARGI :	active le mode DOUBLE LARGEUR
| ELARGI,0 :	désactive le mode DOUBLE LARGEUR
| ITALIC :	active le mode ITALIQUE
| ITALIC,0 :	désactive le mode ITALIQUE

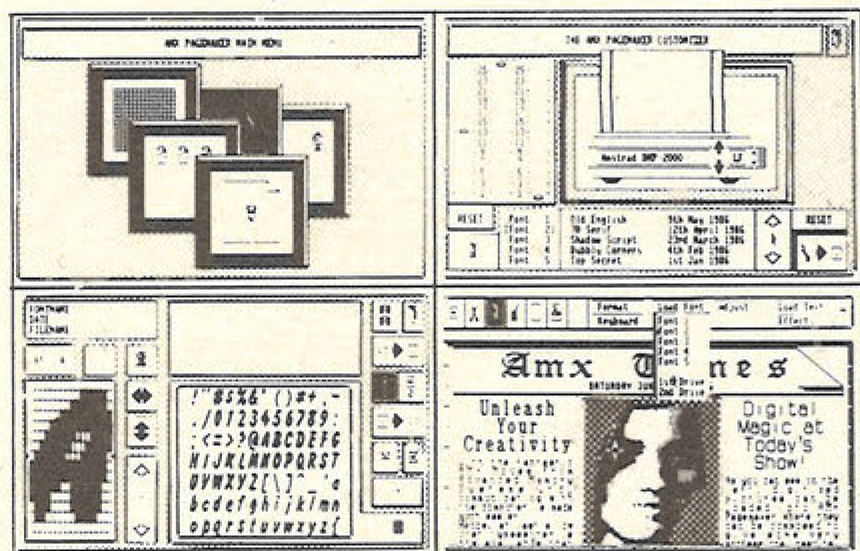
```
10 MEMORY &9FFF                          [134]
20 FOR i=&A000 TO &A480                  [720]
30 READ a$                               [309]
31 b$="&"+a$                             [316]
32 c=VAL(b$)                             [1294]
40 POKE i,c                              [155]
50 NEXT                                  [350]
50000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,      [12403]
00,00,00,00,01,15,A0,21,08,A0,C3,D1
,BC,3E,A0,C3,89,A0,C3,EB,A1,C3,52,A
3,C3,67,A3,C3,7C,A3,C3,87,A3,C3,97,
A3,C3,A7,A3,C3,C5,A3,C3,D9,A3,C3,F7
,A3,C3,15,A4,C3,3D,A4,48,43,4F,50,5
9,B1,48,43,4F,50,59,B2 :REM*********
**********
50010 DATA 45,50,53,4F,CE,45,50,53,      [10434]
4F,46,C6,49,4E,49,D4,43,4F,55,52,52
,49,45,D2,50,49,43,C1,45,4C,49,54,C
5,43,4F,4E,44,45,4E,53,C5,44,42,46,
52,41,D0,47,52,41,D3,45,4C,41,52,47
,C9,49,54,41,4C,49,C3,00,CD,8D,A0,C
9,3E,1E,32,07,A0,F5,C5 :REM*********
```

Lorsque la presse anglaise emploie des mots tels que «phénoménal», «marquant», «idéal» et «avantageux», c'est qu'elle a, de toute évidence, découvert quelque chose de très spécial. Mais lorsqu'il s'agit d'un produit qu'elle connaît déjà parfaitement, alors cela doit être quelque chose de vraiment spécial. La raison de son enthousiasme C'EST L'AMX PAGEMAKER - un logiciel révolutionnaire -qui permet la réalisation de journaux, affiches, prospectus, notices, communiqués - en fait, tout ce qui a trait au texte et aux graphismes et cela avec une qualité professionnelle extraordinaire.

C'est un système intégré pour la conception de graphismes et de traitement de texte. Les graphismes sont en temps réel - avec défilement rapide de haut en bas et inversement pour un format de page A 4 -et utilisent le Mode 2, la résolution graphique la plus fine sur ordinateurs AMSTRAD CPC.

VOTRE ATTENTION S.V.P.

Vous pouvez écrire le texte directement sur écran à l'aide des 16 types de caractères fournis ou dessiner votre propre modèle de caractères, au choix; vous pouvez charger la machine avec n'importe quel fichier ASCII ou fichier de traitement de texte, à partir de programmes tels que : Tasword, Amsword, Maxam, ou Protext, avec formattage complètement automatique du texte sur l'écran pendant le chargement.





LE PROGRAMME QUI FAIT LA UNE DES REVUES.

Les fonctions de traitement de texte comprenant le centrage, la mise en forme et la justification du texte sont disponibles. Est inclus un contrôle complet de la résolution d'image pour le texte et les graphismes ainsi qu'un système d'interlignage.

UN PROGRAMME EXTRA

Il offre des possibilités extraordinaires pour le dessin, le spraying et la peinture en utilisant soit les modèles fournis ou réalisés par vos soins . Un programme de conversion d'écrans permet que des écrans créés en Mode 1 et 0 soient utilisés dans le Pagemaker. Sont inclus dans le système les fonctions couper et coller, transcription, déplacements, rotations, dimensionnements, ainsi qu'un ZOOM fantastique.

L'écran vous permet de visionner trois pages de format A 4 à tout moment avant que le travail soit sorti sur une gamme importante d'imprimantes telles que : Amstrad DMP 2000, Epson FX/RX/LX/LQ, Canon PW 1080, Kaga KP 810, Mannesman Tally MT-80+, Seikosha SP-1000 A, Star Delta, Star SGLO ou toute autre, compatible avec le matériel décrit ci-dessus.

L'AMX Pagemaker nécessite : a) l'Amstrad CPC 6128 ou b) l'Amstrad CPC 664 + 64 K minimum d'extension Ram ou c) l'Amstrad 464 + 64 K + un lecteur de disquettes (cartes d'extension DK'tronics, Vortex ou compatibles).

Laissons le dernier mot à la presse :

* Le Pagemaker est phénoménal - il est propice à la création lorsque l'on souhaite avoir du texte et des graphismes -notices, affiches, prospectus, communiqués, feuillets. Ce programme qui était du domaine des micros 16-bit jusqu'à maintenant est devenu accessible à un prix vraiment avantageux».

L'AMX, MAGAZINE MAKER :

Nous avons pensé qu'il était temps de vous introduire à l'image

C'est une combinaison entre l'AMX PAGEMAKER et le DIGITALISEUR VIDEO AMX. En utilisant n'importe quelle source vidéo qui fournit un signal combiné et le digitaliseur, les images envoyées à partir d'une caméra ou d'un poste de télévision peuvent être converties en images graphiques sur l'Amstrad. Puis elles peuvent être utilisées par l'AMX Pagemaker pour illustrer des périodiques ou des bulletins. Le digitaliseur est connecté à la borne d'extension et balaye une image complète en 5 secondes seulement.

Un programme spécial de dumping de l'imprimante est inclus dans la disquette. Il est spécialement conçu pour produire rapidement des images correctement proportionnées avec un minimum de halo ce qui donne une reproduction très nette de l'image.

* «Educational Computing» Janvier 1986.

★ Ces prix sont des prix conseillés.

Les caractéristiques de ce système de digitalisation sont les suivantes :

- Résolution : 256 par 256 points
- Un convertisseur 10 bit A/D qui donne 32 tons gris en sortie
- Aucune source d'alimentation externe n'est requise.

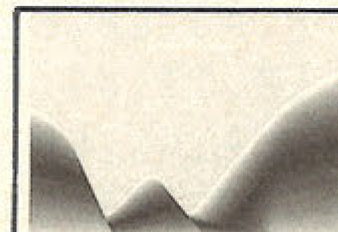
Ce système est pour vous l'occasion de vivre la véritable révolution qui s'opère dans le domaine de la publication électronique.

Le prix de l'AMX PAGEMAKER est de seulement 550 F TTC ★ ; les programmes sont fournis sur disquette 3" ainsi qu'un manuel d'utilisation illustré en français; le prix du DIGITALISEUR AMX est de 1 040 F TTC ★ et comprend les programmes sur disquette 3". L'AMX MAGAZINE MAKER (comprenant le Pagemaker AMX et le Digitaliseur AMX) est au PRIX DE 1 475 F TTC ★.

DEMANDEZ DES AUJOURD'HUI, CHEZ VOTRE REVENDEUR

AMX PAGEMAKER

DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE



W I N G S

205, rue du Fg. Saint-Honoré
75008 PARIS
Tél. : (1) 42.89.37.26 +

Microelectronics Distribution

```
**********
50020 DATA D5,E5,DD,E5,FD,E5,CD,28, [10997]
BD,21,94,01,22,00,A0,11,00,00,ED,53
,02,A0,11,00,00,ED,53,02,A0,3E,1B,C
D,E0,A1,3E,40,CD,E0,A1,3E,1B,CD,E0,
A1,3E,31,CD,E0,A1,3E,1B,CD,E0,A1,3E
,2A,CD,E0,A1,3E,05,CD,E0,A1,3E,40,C
D,E0,A1,3E,01,CD,E0,A1 :REM********
**********
50030 DATA ED,5B,02,A0,2A,00,A0,22, [10288]
04,A0,CD,F0,BB,FE,00,28,05,21,06,A0
,CB,F6,ED,5B,02,A0,2A,04,A0,2B,2B,2
2,04,A0,CD,F0,BB,FE,00,28,05,21,06,
A0,CB,EE,ED,5B,02,A0,2A,04,A0,2B,2B
,22,04,A0,CD,F0,BB,FE,00,28,05,21,0
6,A0,CB,E6,ED,5B,02,A0 :REM********
**********
50040 DATA 2A,04,A0,2B,2B,22,04,A0, [13692]
CD,F0,BB,FE,00,28,05,21,06,A0,CB,DE
,ED,5B,02,A0,2A,04,A0,2B,2B,22,04,A
0,CD,F0,BB,FE,00,28,05,21,06,A0,CB,
D6,ED,5B,02,A0,2A,04,A0,2B,2B,22,04
,A0,CD,F0,BB,FE,00,28,05,21,06,A0,C
B,CE,ED,5B,02,A0,2A,04 :REM********
**********
50050 DATA A0,2B,2B,CD,F0,BB,FE,00, [11753]
28,05,21,06,A0,CB,C6,3A,06,A0,CD,E0
,A1,3E,00,32,06,A0,ED,5B,02,A0,13,1
3,ED,53,02,A0,21,80,02,A7,ED,52,7C,
FE,00,C2,DE,A0,7D,FE,00,C2,DE,A0,3E
,0A,CD,E0,A1,2A,00,A0,11,0E,00,A7,E
D,52,22,00,A0,22,04,A0 :REM********
**********
50060 DATA 3A,07,A0,3D,32,07,A0,FE, [13469]
00,C2,AA,A0,3E,0A,CD,E0,A1,3E,1B,CD
,E0,A1,3E,40,CD,E0,A1,FD,E1,DD,E1,E
1,D1,C1,F1,C9,CD,2E,BD,38,FB,CD,2B,
BD,30,FE,C9,CD,EF,A1,C9,3E,5C,32,07
,A0,F5,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,CD,28,B
D,11,00,00,ED,53,00,A0 :REM********
**********
50070 DATA 21,00,00,22,02,A0,21,00, [11538]
00,22,02,A0,3E,1B,CD,E0,A1,3E,40,CD
,E0,A1,3E,1B,CD,E0,A1,3E,31,CD,E0,A
1,3E,1B,CD,E0,A1,3E,2A,CD,E0,A1,3E,
05,CD,E0,A1,3E,00,CD,E0,A1,3E,02,CD
,E0,A1,2A,02,A0,ED,5B,00,A0,ED,53,0
4,A0,CD,F0,BB,FE,00,28 :REM********
**********
50080 DATA 05,21,06,A0,CB,F6,2A,02, [13081]
A0,ED,5B,04,A0,13,ED,53,04,A0,CD,F0
,BB,FE,00,28,05,21,06,A0,CB,EE,2A,0
2,A0,ED,5B,04,A0,13,ED,53,04,A0,CD,
F0,BB,FE,00,28,05,21,06,A0,CB,E6,2A
,02,A0,ED,5B,04,A0,13,ED,53,04,A0,C
D,F0,BB,FE,00,28,05,21 :REM********
**********
50090 DATA 06,A0,CB,DE,2A,02,A0,ED, [11440]
5B,04,A0,13,ED,53,04,A0,CD,F0,BB,FE
,00,28,05,21,06,A0,CB,D6,2A,02,A0,E
D,5B,04,A0,13,ED,53,04,A0,CD,F0,BB,
FE,00,28,05,21,06,A0,CB,CE,2A,02,A0
,ED,5B,04,A0,13,CD,F0,BB,FE,00,28,0
5,21,06,A0,CB,C6,3A,06 :REM********
**********
50100 DATA A0,CD,E0,A1,3E,00,32,06, [13247]
A0,2A,02,A0,23,22,02,A0,21,90,01,ED
,5B,02,A0,A7,ED,52,7C,FE,00,C2,3F,A
2,7D,FE,00,C2,3F,A2,0E,70,3E,00,CD,
E0,A1,0D,79,FE,00,20,F5,3E,0A,CD,E0
,A1,2A,00,A0,0E,07,23,0D,79,FE,00,2
0,F9,22,00,A0,22,04,A0 :REM********
**********
50110 DATA 3A,07,A0,3D,32,07,A0,FE, [13315]
00,C2,0C,A2,3E,0A,CD,E0,A1,3E,1B,CD
,E0,A1,3E,40,CD,E0,A1,FD,E1,DD,E1,E
1,D1,C1,F1,C9,3E,CD,32,5A,BB,3E,2B,
32,5B,BB,3E,BD,32,5C,BB,3E,C9,32,5D
,BB,C9,3E,CF,32,5A,BB,3E,FA,32,5B,B
B,3E,93,32,5C,BB,3E,CF :REM********
**********
50120 DATA 32,5D,BB,C9,3E,1B,CD,E0, [13897]
A1,3E,40,CD,E0,A1,C9,3E,1B,CD,E0,A1
,3E,78,CD,E0,A1,3E,01,CD,E0,A1,C9,3
E,1B,CD,E0,A1,3E,78,CD,E0,A1,3E,00,
CD,E0,A1,C9,DD,6E,00,7D,FE,00,20,0B
,3E,1B,CD,E0,A1,3E,50,CD,E0,A1,C9,3
E,1B,CD,E0,A1,3E,4D,CD :REM********
**********
50130 DATA E0,A1,C9,DD,6E,00,7D,FE, [11536]
00,20,06,3E,12,CD,E0,A1,C9,3E,0F,CD
,E0,A1,C9,DD,6E,00,7D,FE,00,20,0B,3
E,1B,CD,E0,A1,3E,48,CD,E0,A1,C9,3E,
1B,CD,E0,A1,3E,47,CD,E0,A1,C9,DD,6E
,00,7D,FE,00,20,0B,3E,1B,CD,E0,A1,3
E,46,CD,E0,A1,C9,3E,1B :REM********
**********
50140 DATA CD,E0,A1,3E,45,CD,E0,A1, [12093]
C9,DD,6E,00,7D,FE,00,20,10,3E,1B,CD
,E0,A1,3E,57,CD,E0,A1,3E,30,CD,E0,A
1,C9,3E,1B,CD,E0,A1,3E,57,CD,E0,A1,
3E,31,CD,E0,A1,C9,DD,6E,00,7D,FE,00
,20,0B,3E,1B,CD,E0,A1,3E,35,CD,E0,A
1,C9,3E,1B,CD,E0,A1,3E :REM********
**********
50150 DATA 34,CD,E0,A1,C9,00,00,00, [9913]
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
:REM*********************************
************************************
************************************
**********
60000 CALL &A000                    [637]
```

ZOMBI

DISPONIBLE POUR COMMODORE

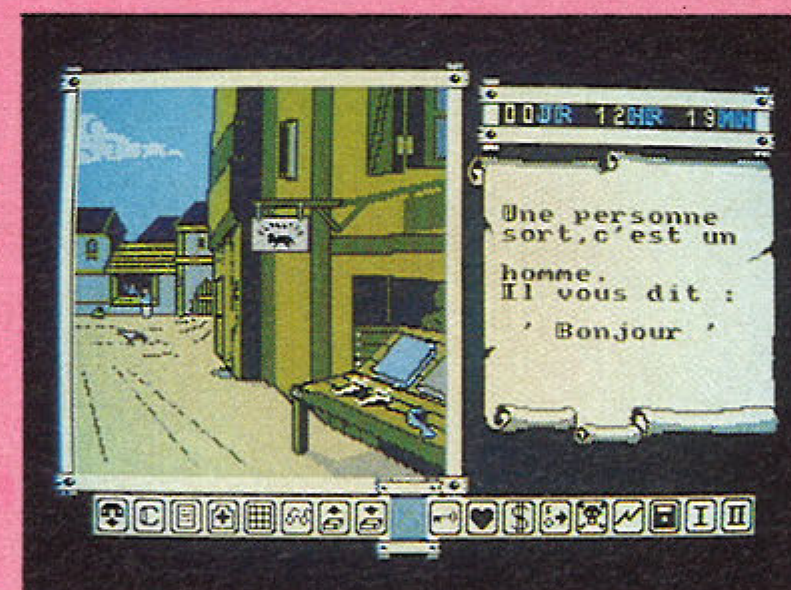




Evitez-leur ce triste sort...

FER & FLAMME

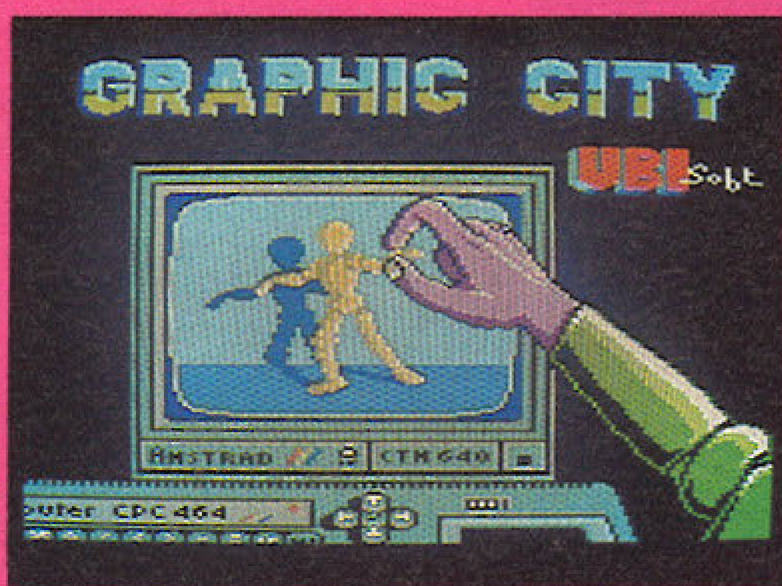
VAINCRE !



UN JEU DE RÔLE...
TOUT EN COULEURS ET EN 3D...
SUR 2 DISQUETTES...
GRAPHISMES EPOUSTOUFLANTS ! ! !

UBI Soft

GRAPHIC CITY

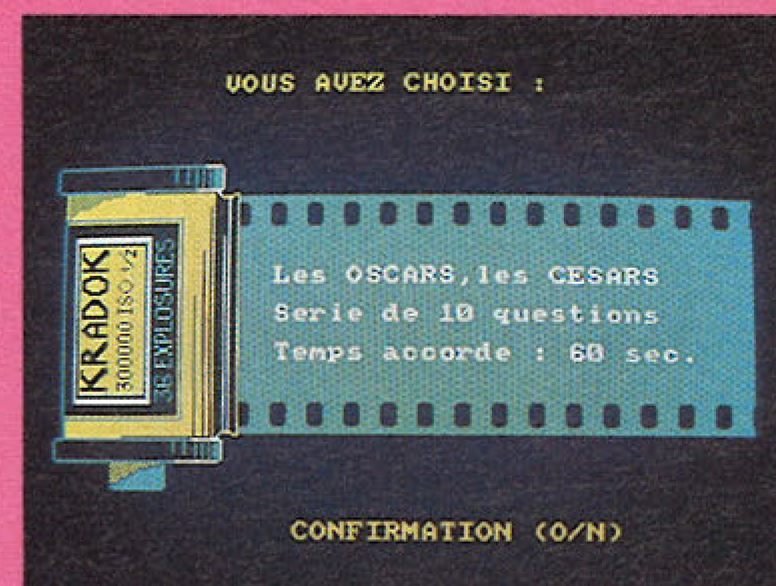


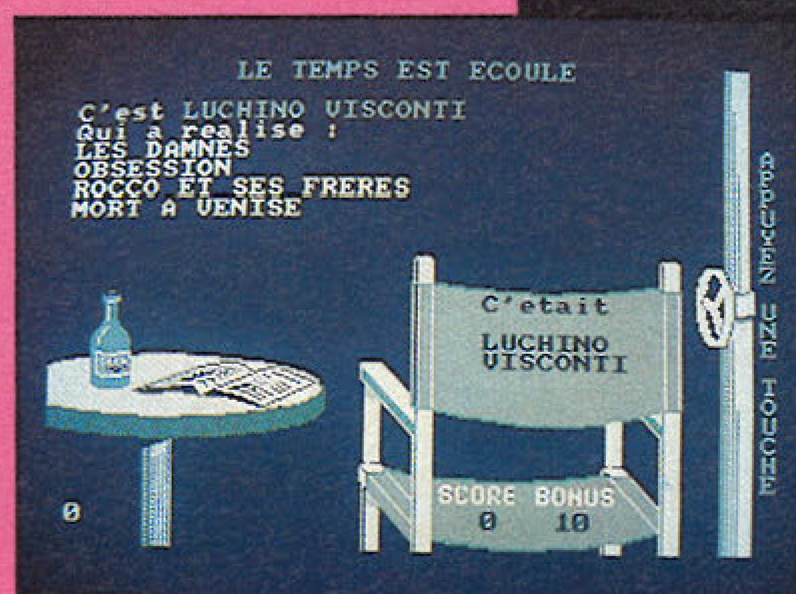
- Editeurs de sprites mode 0, 1 et 2 avec organisation des tables.
- Commandes des animations. Possibilités de les incorporer dans vos programmes.
- Interface avec éditeur d'écran.
- Démonstrations incorporées...

LA VERSION DISQUETTES CONTIENT EN PLUS :

- Tracé des chemins
- Un éditeur de caractères
- Un vidéo-sprites
- Une démonstration de mode 0.

TESTEZ VOS CONNAISSANCES...







Etes-vous une tête... A CLAP ?

AMS-16

TOUS CES PROGRAMMES SONT POUR AMSTRAD
UBISOFT 1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

NOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

____

VILLE : ______________________ CODE POSTAL : ____________

PRÉSENT A AMSTRAD EXPO du 21 au 24 novembre 1986 LA VILLETTE

<u>PORT GRATUIT</u> Règlement par chèque bancaire ou CCP.

☐ CLAP CINE-DISC 180 F ☐ FER ET FLAMME-DISC 295 F ☐ GRAPHIC CITY-DISC 195 F ☐ ZOMBI-DISC 180 F
☐ GRAPHIC CITY-CASS 150 F

LIGHT FORCE

PLUS RAPIDES QUE LA LUMIERE...

SHOCKWAY RIDER

FTL FASTER·THAN·LIGHT

NOTICES EN FRANÇAIS

DISPONIBLES
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER

AMS-16



1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

PRÉSENT A AMSTRAD EXPO du 21 au 24 novembre 1986 LA VILLETTE

NOM :

ADRESSE :

VILLE : CODE POSTAL :

PORT GRATUIT
Règlement par chèque bancaire ou CCP.

LIGHT FORCE ☐

SHOCKWAH RIDER ☐ SPECTRUM CASS. ☐ 100 F

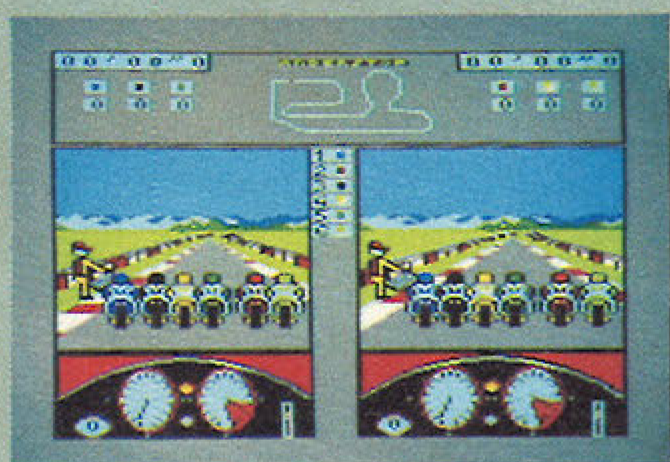
AMSTRAD CASS ☐ 110 F DISC ☐ 150 F

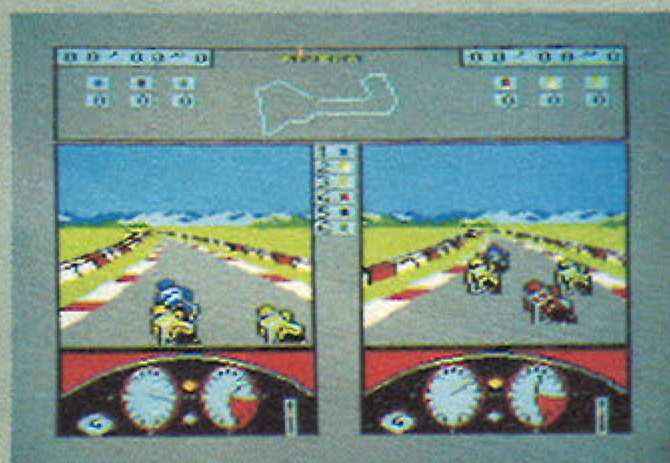
COMMODORE CASS ☐ 110 F DISC ☐ 150 F

MICROÏDS

500cc GRAND PRIX

Jarama, Hockenheim, Silverstone, Spa... Affrontez les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouiez seul ou à deux. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce premier double simulateur de course de moto vous mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?... 1 ou 2 joueurs. Clavier ou joystick. Mode entrainement ou compétition.







THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM



Joss Jerrald veut quitter la vallée et cherche son successeur à la tête du double J ranch. Mais pour cela, le futur maître du "JJ" devra sortir victorieux de sept épreuves lors d'un fantastique rodéo. Si vous voulez être celui-là alors... courage ! Sous un soleil écrasant, il faudra affronter des étalons sauvages, des taureaux furieux, redoubler d'habileté au lasso et au colt... Tous les cowboys massés autour du corral vous acclament... A vous d'être ... peut-être... l'heureux élu.

Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!

RODEO

PRÉSENT A AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986 LA VILLETTE

Retournez le bon ci-dessous à :

MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

CA • 6

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM ....

ADRESSE ....

....

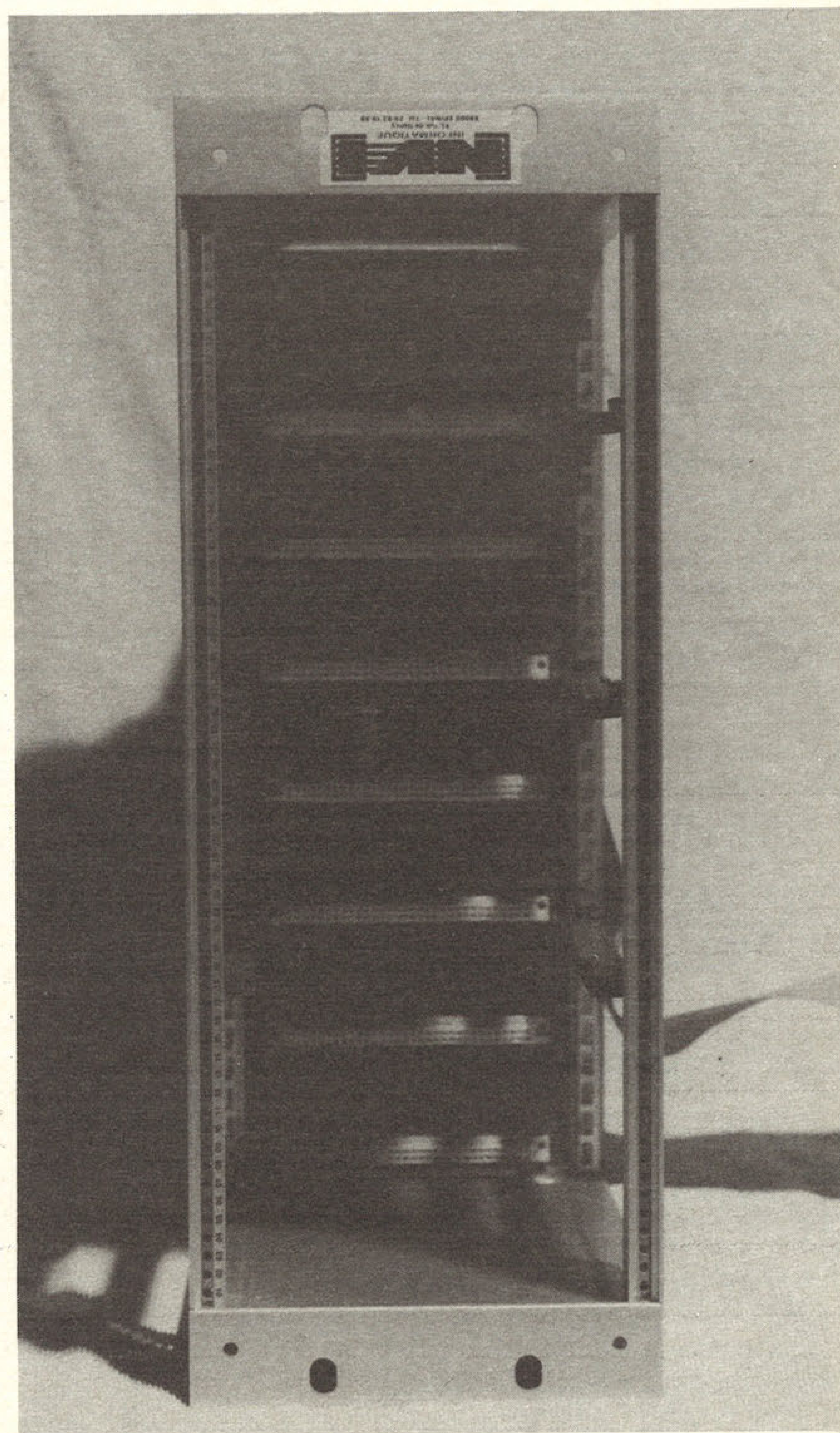
VILLE .... C.P. ....

- Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'expédition

KIT

des extensions pour vos CPC ou utilisez différemment votre ordinateur

Un micro-ordinateur peut avoir d'autres utilités que le jeu ou les programmes utilitaires du genre traitement de textes ou gestion de budget. Il peut, et c'est vrai pour un AMSTRAD CPC comme un autre ordinateur réagir à des phénomènes qui lui sont extérieurs et même commander des actions dépendant de ces phénomènes. Ce mode de travail nécessite toutefois la présence « d'interfaces » permettant à l'ordinateur d'appréhender les événements extérieurs d'une façon qui lui soit compréhensible, et de provoquer les actions dépendant de ces phénomènes. Dans les numéros suivants, AMSTRAD MAGAZINE va vous présenter et vous proposer ces interfaces.



Par la suite, nous essaierons de réaliser des applications simples permettant d'utiliser ces interfaces dans la vie domestique courante.

Mais d'abord de quoi s'agit-il ? Tout simplement de la possibilité que nous vous offrirons de vous procurer en kit les cartes suivantes :

— carte huit entrées/sorties (lisez plus loin avant de dire déjà vu ou sans intérêt) ;

— carte de conversion analogique/digitale ;

— carte série ;

— carte timer.

Ces cartes pourront être utilisées seules ou non selon vos besoins. Leur connexion avec le CPC sera possible soit directement, soit en montant la (ou les) carte(s) dans un rack. De plus vous pourrez aussi acquérir une alimentation externe vous permettant, dans le cas ou vous aurez plusieurs cartes, de ne pas surcharger l'alimentation du CPC.

Cet ensemble (cartes, rack, alimentation) est fabriqué par la Société NVI.

La Société NVI

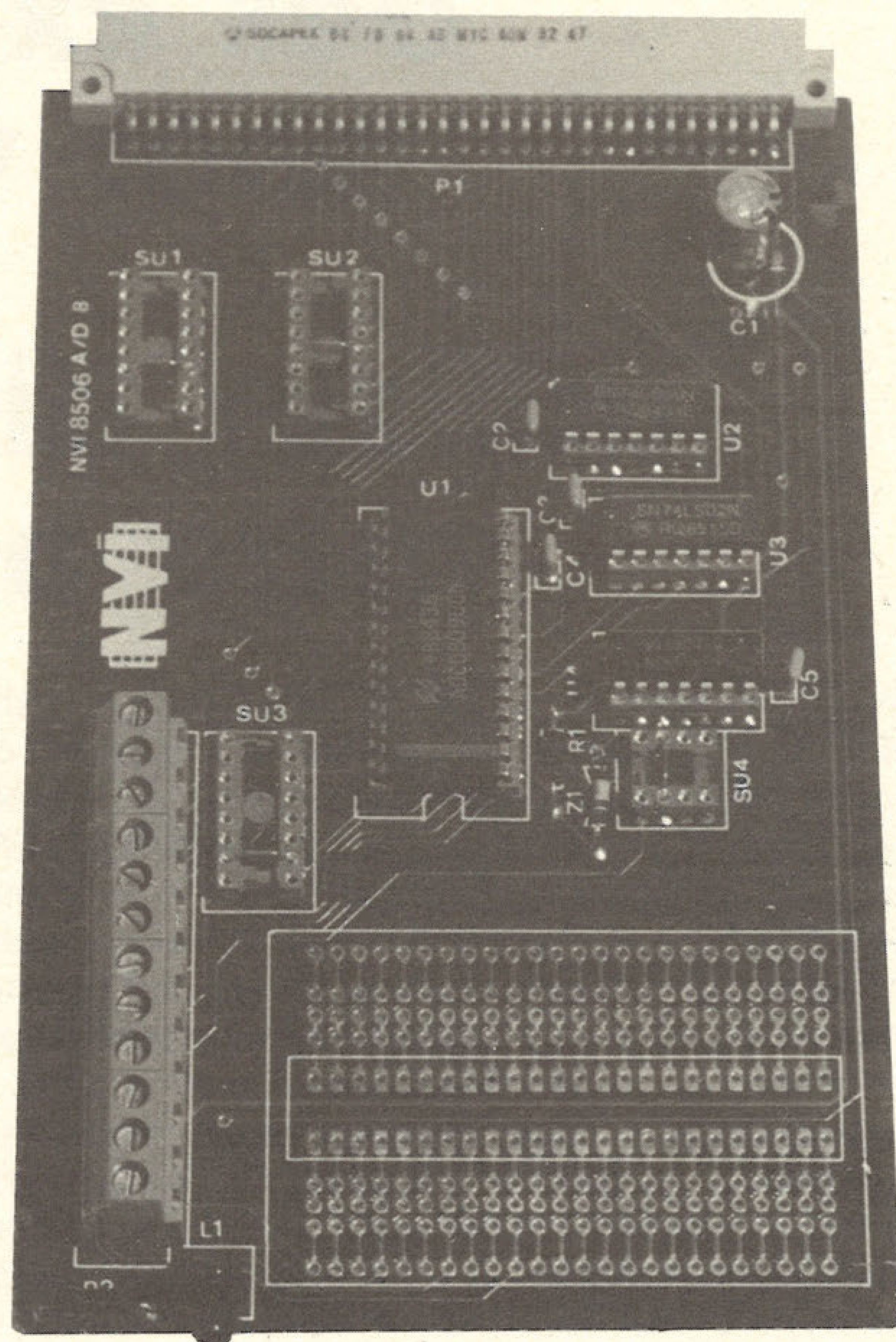
Installée dans les Vosges (à Epinal pour être précis), la Société NVI est plus spécialisée dans la conception de cartes d'interface destinées au marché professionnel et est venue au marché dit « grand public » à la suite de la réalisation, pour la Société Dupont de Nemours, d'interfaces mettant en jeu du matériel AMSTRAD.

Les matériels de cette firme sont

réalisés pour répondre aux exigences du marché professionnel et, plus particulièrement du marché allemand. Cette exigence de qualité des composants utilisés et de fabrication, vous devriez la retrouver dans les extensions dont nous vous parlerons par la suite.

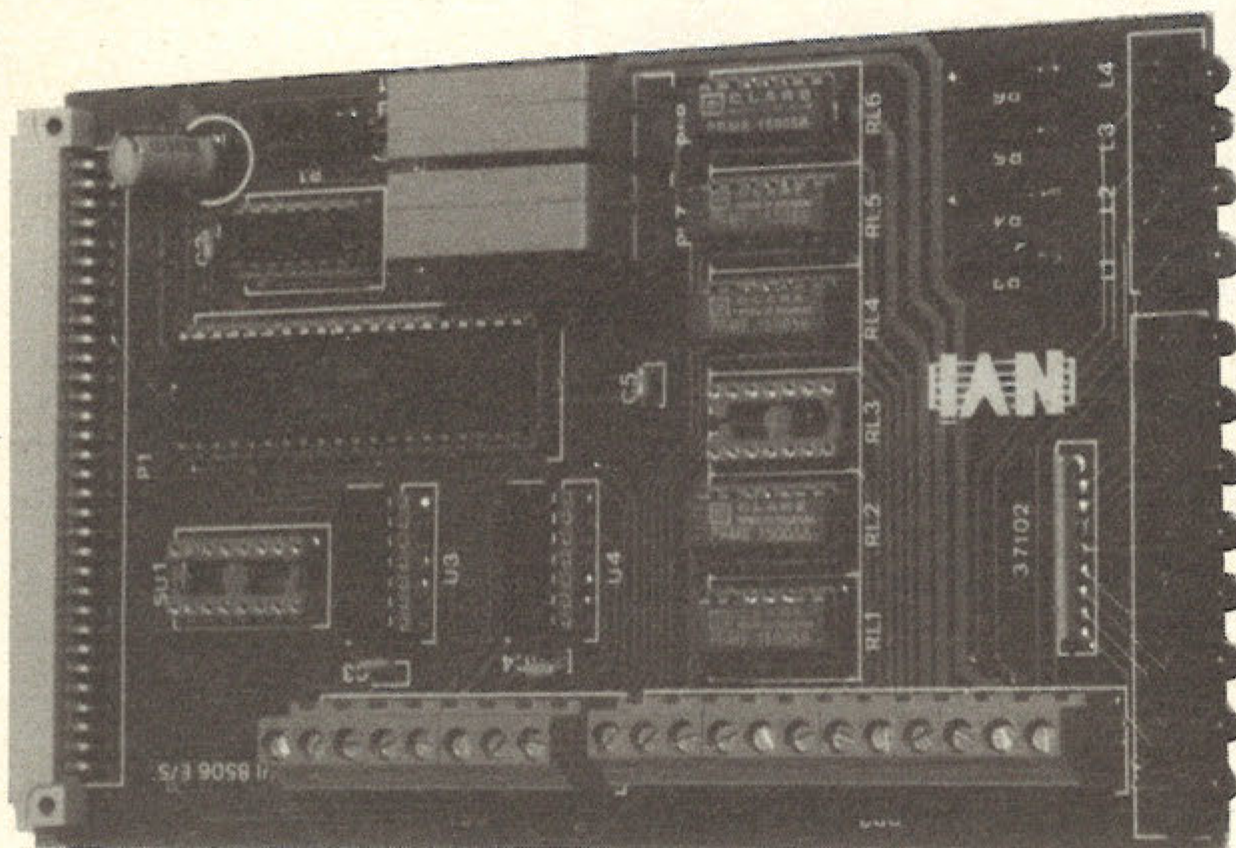
Le rack

Le couplage des interfaces et du CPC peut se faire de deux façons différentes :
— relier la carte d'interface directement au connecteur d'extensions du CPC par l'intermédiaire d'un câble souple ;
— monter la (ou les) carte(s) dont on dispose dans un rack, solution plus élégante et souvent utilisée dans l'industrie. Même lorsqu'on ne dispose que d'une seule carte, cette solution présente l'avantage de ne pas avoir de carte traînant sur le bureau.
Le rack proposé par NVI est équipé d'une « carte mère » sur laquelle sont situés les connecteurs dans lesquels viendront s'enficher les différentes cartes, les composants chargés de distribuer les bus de données et d'adresses, et qui aura aussi pour rôle de répartir les tensions d'alimentation.
Dans le cas où vous utiliseriez l'alimentation extérieure (solution pratiquement indispensable si vous avez plusieurs cartes), la carte est munie d'un cavalier dont le rôle est d'isoler l'alimentation du CPC de celle du rack. N'oubliez surtout pas de le couper si vous utilisez l'alimentation extérieure sinon vous pourriez détériorer votre matériel. L'alimentation extérieure vient elle aussi s'enficher dans un des connecteurs de la « carte mère ». Cette carte peut supporter l'alimentation extérieure et six cartes d'interface.
De plus le rack comprend des glissières destinées à maintenir les cartes en place.
Le rack est relié à l'unité centrale du CPC par l'intermédiaire d'un câble plat d'environ 50 centimètres de long équipé d'un connecteur à chaque extrêmité, un pour le rack et un pour l'unité centrale. Attention au sens de connexion, car si le connecteur de branchement sur le rack est détrompé, ce n'est pas le cas de celui du connecteur de l'unité centrale. De plus, il manque un connecteur intermédiaire destiné à permettre le branchement d'autres extensions (disque par exemple). Nous allons demander à NVI de munir les modèles définitifs du câble de ce connecteur.
Ce n'est pas parce que nous allons vous proposer ce matériel que je dis cela (d'ailleurs, regardez la photo), mais ce rack m'a semblé d'une qualité nettement supérieure à ce que j'avais vu jusqu'à présent pour des extensions équivalentes sur des CPC. Il est entièrement réalisé en aluminium et l'insertion des cartes dans les glissières et dans les connecteurs se fait sans aucun problème d'ajustage (du moins avec le modèle que j'avais entre les mains).



Les cartes

Dans les prochains numéros, nous aurons l'occasion de parler plus en détail des possibilités de chaque carte, et en particulier de juger de la facilité de montage des kits et des précautions à prendre pour effectuer ce montage correctement. Toutefois nous avons reçu 2 des cartes pro-



mises en versions montées et avons déjà pu nous livrer à quelques essais et investigations. Les cartes qui nous ont été fournies sont la 8 Entrées/Sorties et la carte de conversion Analogique/Digitale. Avant d'examiner chacune de ces cartes avec plus de détails, voici d'abord ce qui ressort de leur examen.
La réalisation est très soignée et le montage est fait sur des circuits imprimés double-face. Les composants utilisés sont connus pour leur fiabilité et couramment mis en œuvre dans ce qui touche à la micro-informatique ou aux automatismes.
Les deux cartes comportent des borniers. Dans le cas de l'utilisation d'un rack, il est nécessaire d'effectuer les branchements aux borniers avant l'introduction de la carte dans celui-ci. Cette démarche est logique car une fois développée une application utilisant une de ces cartes et celle-ci branchée correctement, vous ne devriez plus avoir à revenir sur le branchement.
Le décodage des adresses est situé sur chaque carte et peut être aisément modifié en changeant un pontage, ce qui est clairement expliqué dans la documentation.
La documentation est sommaire mais assez bien faite. Je lui reprocherai toutefois, mais c'est toujours le cas pour ce type d'interfaces, d'être un peu trop technique et peut-être hermétique pour celui qui n'est pas familiarisé avec ce type de matériel. Toutefois, des exemples clairs en BASIC rendent plus aisée la compréhension des possibilités chaque carte, car ils sont heureusement orientés vers des applications domestiques.

La carte huit entrées/sorties

Ce sera sûrement la carte la plus utilisée tant les possibilités de la mettre en œuvre dans des applications domestiques ou professionnelles sont nombreuses. Nous aurons l'occasion de voir ultérieurement le type de service qu'une telle carte peut rendre, utilisée seule ou conjointement avec d'autres cartes.
Les spécifications techniques de cette carte sont les suivants :
— nombre d'entrées : 8 dont 4 avec témoins d'état sur poids faibles ;
— nombre de sorties : 8 avec témoins d'état ;
— équipée de 8 relais de type tout ou rien (5V, 0V) ;
— entrée sur bornier à vis ;
— sortie indépendante sur relais pour le port A ;
— consommation maximale, tous relais enclenchés, 315 mA ;
— tension et intensité maximales par relais :
+relais 1 à 6 : 100 Vcc, 0.5 A,
+relais 7 et 8 : 240 Volts, 16 A.
Cette carte étant équipée d'un 8255, 3 modes de travail sont disponibles :
— le mode 0 qui permet d'effectuer de simples entrées/sorties sur chacun des ports A et B, et ce sans contrôle du transfert entre le bus de données et le port spécifié ;
— le mode 1 avec des entrées/sorties manipulables ;
— le mode 2 qui permet d'effectuer des liaisons bidirectionnelles entre le microprocesseur et un périphérique.
La documentation n'aborde que le travail en mode 0. Bien qu'il soit dommage que les autres modes ne soient pas abordés, il faut reconnaître que le mode 0 sera celui utilisé par la quasi-totalité des possesseurs de cette carte.
La présence de relais sur le port A devrait autoriser les possesseurs de cette carte à mettre rapidement en œuvre des applications intéressantes.

La carte conversion analogique/digitale

Son but est de traduire des phénomènes extérieurs en valeurs compréhensibles par l'ordinateur, c'est-à-dire comprises entre 0 et 255.
Cette carte pourra, elle aussi, faire l'objet d'applications domestiques en particulier si elle est couplée avec l'interface précédente. Voici trois exemples sur lesquels nous aurons peut-être l'occasion de revenir :
— déclenchement de chauffage en fonction de la température extérieure, ou de la température d'une pièce ;
— mise en route ou arrêt d'un humidificateur d'air selon le degré d'humidité de la pièce où il est installé ;
— réalisation d'un oscilloscope permettant de traduire des signaux de sortie d'un matériel quelconque (amplificateur audio par exemple) en courbes affichées sur l'écran du CPC.
Ses spécifications techniques sont les suivantes :
— 8 voies de conversion ;
— 1 entrée (masse), 1 sortie (+5 Volts) ;
— conversion par approximations successives ;
— nombre de débits de conversion : 8 ;
— erreur totale absolue inférieure à 1 LSB ;
— erreur de linéarité inférieure à +ou−0.5 LSB ;
— erreur d'ajustement inférieure à +ou−0.5 LSB ;
— temps de conversion : 100 ms ;
— échelle de conversion : 0 à +5 Volts ;
— entrée par bornier, masse commune ou zone à wrapper.
Particularité intéressante, la fin de conversion est indiquée par un signal et peut ainsi être gérée. De plus la zone à wrapper est réservée à l'adjonction d'un petit amplificateur au cas où le voltage reçu serait de l'ordre du microvolt.

Alors ça vous tente ?

Sous peu AMSTRAD MAGAZINE vous proposera ces cartes, et d'autres encore. Vous pourrez ainsi « changer la dimension » de la micro-informatique chez vous et nous publierons, à chaque fois qu'un de vous nous en adressera, les applications à caractère domestique (ou autre, pourquoi pas ?) qui nous sembleront à la fois les plus simples et les plus intéressantes. Alors, songez-y. Sérieusement que pensez-vous d'un micro-ordinateur qui pourrait (entre autres) :
— effectuer la surveillance d'un logement en l'absence de l'occupant et déclencher un appel téléphonique en cas d'intrusion quelconque (si, si, c'est possible) ;
— vous offrir la possibilité de déclencher (toujours pendant les congés) l'arrosage du jardin par minitel ;
— gérer la mise en marche des appareils électro-ménagers de façon à ne pas surcharger le disjoncteur principal.
Intéressant, non ? Voilà qui risque changer l'idée que certains se faisaient de l'utilité de la micro-informatique. Eh bien, les cartes que nous vous proposerons sous peu vous permettront de réaliser cela. Nous pourrons vous fournir les cartes, les composants et les mylars. Il vous suffira d'un fer à souder et d'un peu de patience.

Les prix :

— Rack : 240 F (ttc).
— Carte bus : 475 F (ttc).
— Alimentation : 416 F (ttc).
— Carte entrées/sorties : 575 F (ttc).
— Carte analogique/digitale : 345 F (ttc).

R.P. SPIEGEL

PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

GAGNEZ L'AVENTURE...

L'AFFAIRE SYDNEY





L'assassin connaissait certainement bien sa victime. Le meurtre a été commis avec minutie. Pourquoi Mr SYDNEY a-t-il été assassiné ? et par qui ? Un graphisme exceptionnel pour une affaire à suspense. (Disponible sur Amstrad, Thomson, MSX, Commodore, K7, D.)

DOSSIER BOERHAAVE





Une vieille dame vient d'être assassinée dans sa baignoire. Chargé de l'enquête, vous devez découvrir le(s) coupable(s). Les personnages sont animés, un vrai régal pour les yeux, un dossier haletant. (Disponible sur Thomson, Amstrad, MSX, K7, D, QDD.)

1789

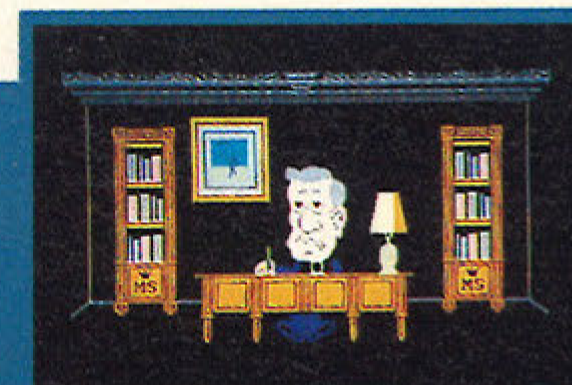




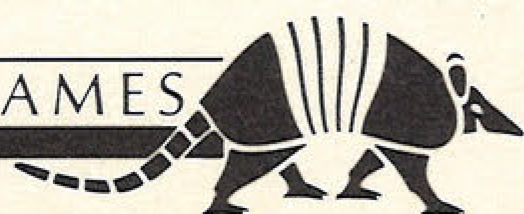
Le 28 avril 1789, c'est l'émeute en place de grève, les morts sont légions, votre but est de fuir ce monde en ébullition avant qu'il ne soit trop tard ; fuir, mais pas les poches vides... (Disponible sur C64/128, Amstrad, MSX, Thomson, K7,D.)

L'HERITAGE 2
Micmac en Ecosse





Votre tante vous a fait don de sa fortune mais, pour la toucher, vous devez prouver votre identité. Votre livret de famille est quelque part en Ecosse et, pour couronner le tout, les "faux neveux" surgissent de toutes parts. Quel mic mac ! (Disponible sur Thomson, Amstrad, MSX, Commodore, K7, D, QDD.)



79, rue Hippolyte-Kahn 69100 Villeurbanne - Tél. 78.03.18.46

GAGNEZ L'AVENTURE

AMS-16

Pour recevoir de plus amples informations, envoyez le bon ci-joint :

NOM : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Cochez la case du logiciel qui vous intéresse le plus :
- ☐ Affaire Sydney
- ☐ Dossier Boerhaave
- ☐ 1789
- ☐ Héritage 2

Un tirage au sort peut vous le faire gagner.

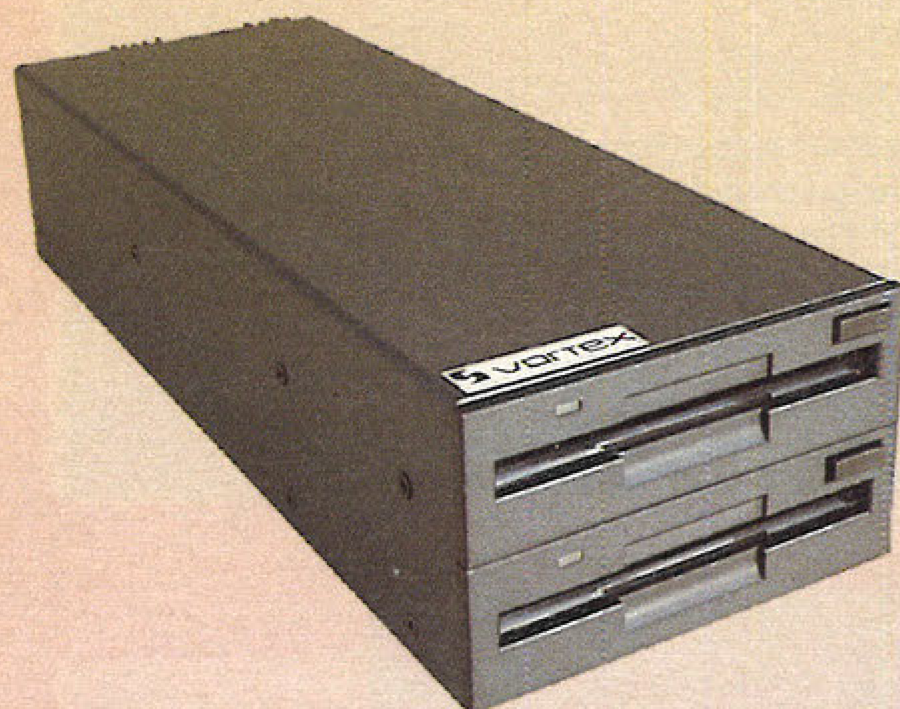
LE HIT PARADE

PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

Vous n'avez toujours pas de lecteur de disquette? Si vous decidez d'en acheter un, choisissez le meilleur.

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

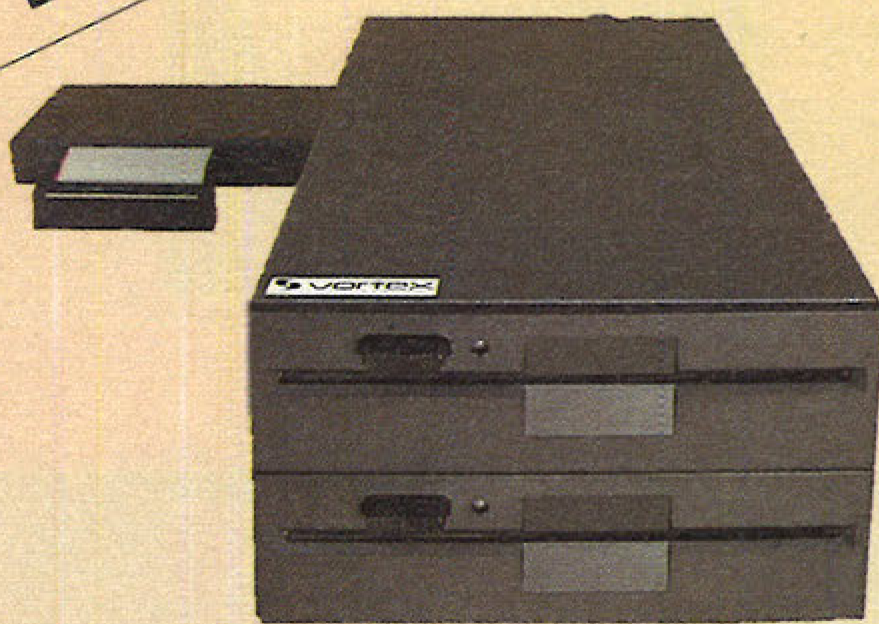
Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



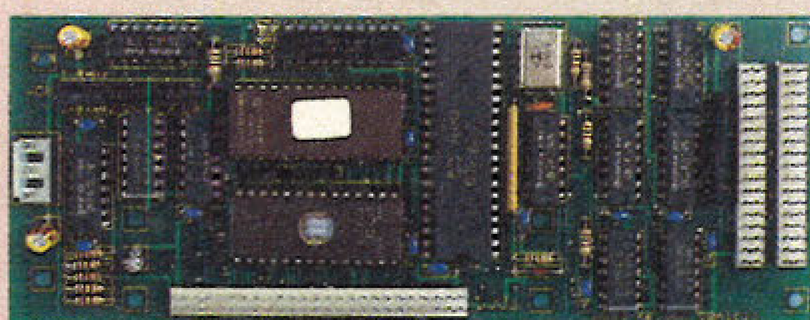
FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z 80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S — **F 2849** *

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D — **F 4943** *

* Tous nos prix sont des prix conseillés

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

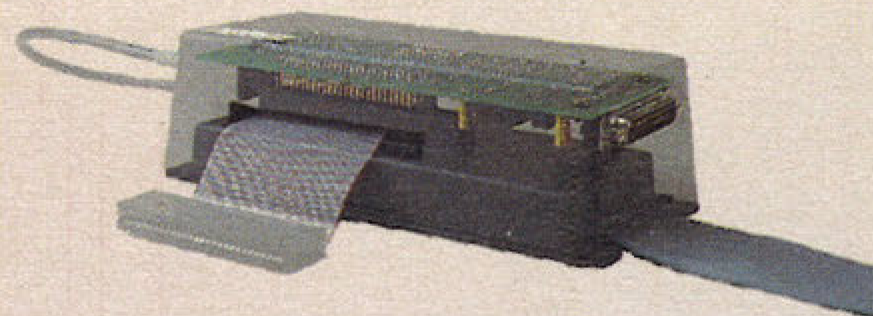
1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).



Le module X (version RS) et le contrôleur de disquette 3" d'Amstrad

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM,1" et "ICPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z 80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.

DE VORTEX

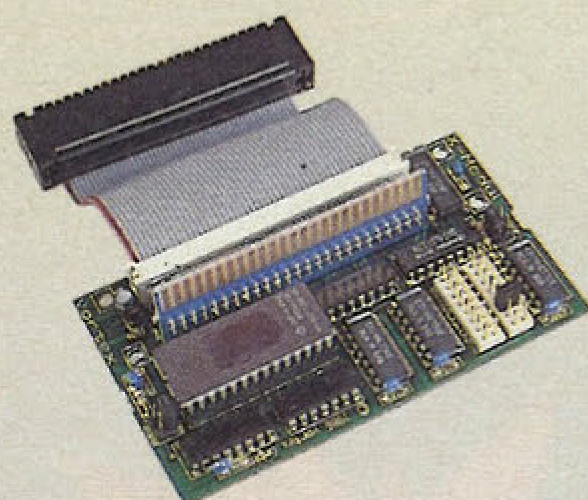
Pour tous les CPC
464 – 664 – 6128





Le lecteur 5.25″ X

– La commande "|Format" vous permet de formater directement sous BASIC.
– La commande "|Code,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
– Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1–XRS ou M1–XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

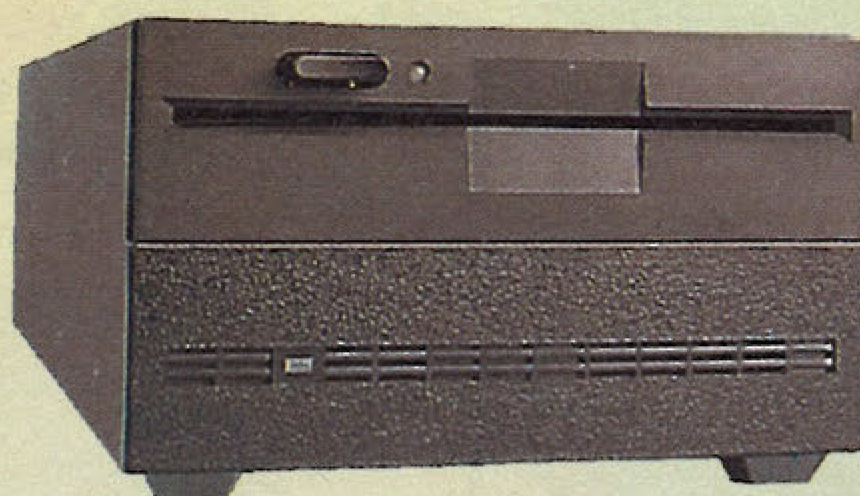
Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5″) **F1-X (5,25″)**	**F 2499***
M1-XRS (3.5″) **F1-XRS (5.25″)**	**F 2849***

*Tous nos prix sont des prix conseillés

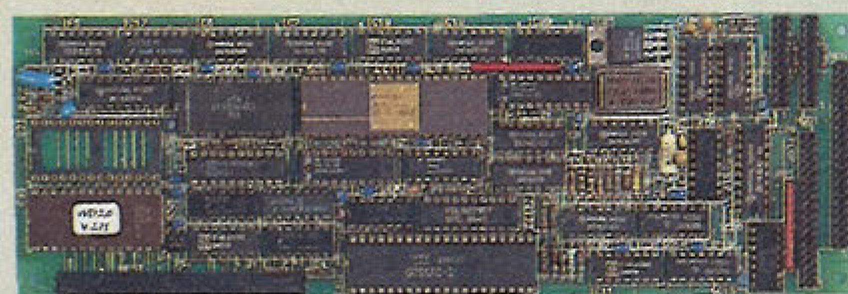
Le Disque Dur vortex WD 20...

Sous-système d'expoitation rapide avec de grande capacité de mémoire.



Le sous-système d'exploitation WD 20

- Un disque dur 5.25″ (20 Mo formatés)
- Un lecteur de disquette 5.25″ (708 Ko formatés)
- Il peut être utilisé sous BASIC (VDOS 2.1), CP/M 2.2 et CP/M plus (sur 6128 et PCW).
  Le disque dur est divisible en 4 unités logiques, chaqune d'elles peut être utilisée pour lancer le CP/M.



Le contrôleur disque souple/dur

- Un système d'exploitation étendu intégrant des utilitaires qui permettent de formater, copier, etc.
- Un transfert simplifie des fichiers grâce au lecteur de disquette 5.25″ associé au disque dur et des programmes de copier.
- **Toutes** les characteristiques VDOS sont disponibles, comme les fichiers à accès direct, éditeur rapide d'écrans plein-page, Moniteur Z 80, éditeur de fichiers, etc.
- D'autres lecteurs peuvent être connectés de l'exterieur tel que le lecteur 3″ d'Amstrad.

Ou pourriez-vous trouvez mieux?

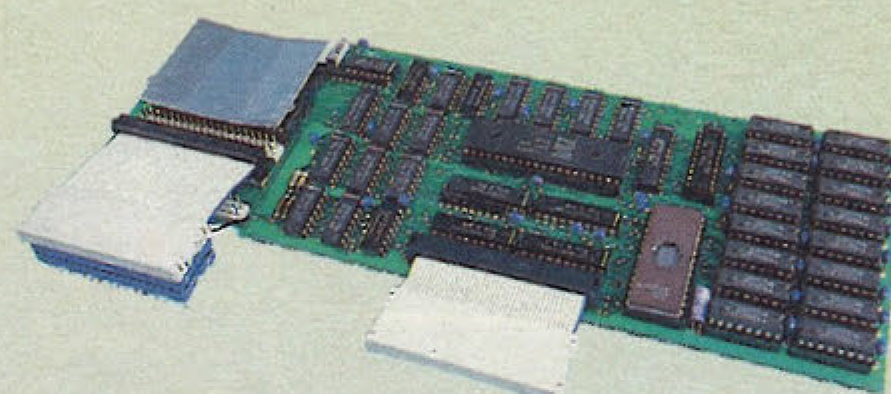
6 Ko par cm³:	**F 10883***
Sous-système sans lecteur:	**F 9893***

*Tous nos prix sont des prix conseillés

L'extension de mémoire

Si vous désirez...

...travailler avec des programmes professionels tels que dBase, WordStar ou Multiplan,
...écrire des programmes en BASIC jusqu'à 288 Ko (sur CPC 464 uniquement)
...travailler avec une RAM virtuelle ultra-rapide pouvant atteindre une capacité de 448 Ko et 128 directory sous CP/M 2.2
...utiliser les 32 Ko de buffer d'imprimante sous CP/M et BASIC
...avoir à votre disposition un Moniteur Z 80 et un éditeur plus rapide d'écrans (uniquement CPC 464)
...alors, votre CPC a besoin d'urgence de la carte d'extention vortex.



SP 512 Carte d'Extention RAM

- Fonctionne sous CP/M 2.2 avec un TPA de 60 Ko.
- Un système d'exploitation integré BOS (Basic Operating System/sur le CPC 464) vous permet:
  – d'écrire des programmes BASIC jusqu'à 288 Ko.
  – de sauvegarder 17 pages d'écrans et d'éditer les écrans transferés à la fréquence de 3 par seconde.
  – de travailler en accès direct dans la RAM virtuelle ce qui permet une disponibilité très rapide de vos données.
- Un Moniteur Z 80 incorporé.
  Un assembleur-desassembleur, mode trace, un dump-mémoire, etc.
  (CPC 464 uniquement).

Vous pouvez acquerir tout cela à des prix très intéressants:

Extention de mémoire SP 256	**F 944***
Extention de mémoire SP 512	**F 1261***

Distributeur exclusif en France:
WINGS MICROELECTRONICS DISTRIBUTION
205, Rue du Fbg. Saint Honoré
75008 Paris
Téléphone: 42 89 37 26

vortex
COMPUTERSYSTEME

L'ARMURE SACRÉE D'

ANTIRIAD





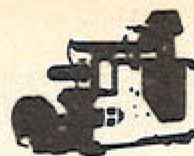
Photos réelles de l'écran prises de la version Commodore

BANDE DESSINEE de 16pages inclus





Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse
Tel: 93 42 7144



LES FAITS BORLAND...

Qui n'a pas encore entendu parler de Philippe Kahn, le « petit » français qui, sur le marché encombré des États-Unis, a réussi à se tailler une part de lion ? « L'effet Borland » est devenu légendaire dans le monde de la micro-informatique. Borland compte aujourd'hui plus d'une douzaine de produits qui se vendent, de par le monde, entre 50 000 et 100 000 exemplaires par mois... Géant du logiciel pour IBM et compatible, Borland possède aussi une gamme pour Amstrad (Turbo Pascal sous CP/M 80, Turbo Tutor, Toolbox...). Nous avons pu recueillir les impressions de « Monsieur Turbo Pascal » lors de son dernier passage à Paris. Les produits Borland, le rachat de Fraciel avec création de Borland International Europe, l'arrivée du PC 1512 et la distribution par Amstrad de Reflex et Sidekick... ou les libres propos d'un développeur de logiciels heureux.

Q - L'arrivée du PC 1512 (comme celles des autres clônes peu chers) est en train de révolutionner le monde de l'édition logicielle. Comment le ressentez-vous ?

R - Les « clônes pas chers » accélèrent la baisse du prix des logiciels. Il est maintenant clair que les gens vont hésiter à investir dans un logiciel dont le prix est équivalent à celui de la machine elle-même... Cela nous place, a priori mieux que tout le monde ; parce que nos produits ne sont pas des « juniors », des « moins », ce ne sont pas des produits tronqués pour une gamme de machines, ce sont les mêmes produits que sur IBM, non édulcorés...

Q - Que pensez-vous des logiciels « dédiés » qu'on commence à voir apparaître pour le PC 1512 d'Amstrad ?

R - La réponse de Microsoft fait sourire tout le monde... C'est pour cela qu'ils n'ont pas osé le faire aux États-Unis : cela va peut-être marcher en France ou en Europe parce que les gens sont moins « éduqués » au niveau valeur des logiciels.

Q - Pourquoi vous êtes-vous démarqué de Fraciel et avoir créé Borland Europe ?

R - Nous ne nous sommes pas « débarrassés » de Fraciel, nous avons racheté Fraciel... On est d'ailleurs dans les mêmes bureaux. Il faut comprendre que notre ambition est de devenir numéro 1 des logiciels en France. C'est aussi, pour moi, une question d'amour-propre : nous sommes les troisièmes ou quatrièmes au monde, en France nous pouvons quand même être les premiers !

Q - Allez-vous faire de l'édition proprement française ou du moins européenne ?

R - Non. Je pense que les produits que nous faisons ne sont pas suffisamment verticaux. Pour l'instant, le problème n'est pas d'ajouter des logiciels mais d'être sûr que nos produits sont bien adaptés en français, pour un public français...

Q - Et pour le nouvel Amstrad PC 1512 ?

R - Je suis un peu étonné, je croyais qu'Amstrad France allait avoir un traitement prioritaire pour nous fournir des machines rapidement...

Q - Pensez-vous qu'Alan Sugar essaiera d'attaquer le marché américain ?

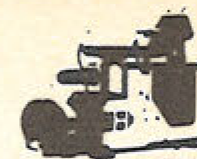
R - Je lis la presse américaine : on ne sait même pas qui est Monsieur Sugar... Pour eux Amstrad n'est qu'un compatible de plus.

Q - Croyez-vous qu'ils vont quand même réussir à faire un petit chiffre ?

R - Aux États-Unis ? Non... S'ils sont assez stupides pour faire comme d'autres firmes françaises ou anglaises, ils vont faire comme elles et prendre « un bouillon »... Ce serait stupide de s'énerver sur le marché américain et de perdre le marché européen. C'est une position fabuleuse qu'a Amstrad ; c'est fantastique ce qu'ils ont fait... vendre un million de machine CP/M, alors que le CP/M était mort depuis deux ans, et arriver à en faire un standard européen ! Nous pensions arrêter notre Turbo Pascal sous CP/M 80 ; on était prêt à l'enlever quand nos distributeurs allemands et français nous ont dit : « Cela ne va pas non ? C'est presque la majorité de nos ventes ! » Amstrad, le trois pouces, c'est un phénomène de marketing incroyable, génial !

Q - A votre avis, Amstrad va-t-il réussir à s'imposer sur le marché professionnel avec une image plutôt ludique, plutôt familiale ?

R - Aux USA, il y a beaucoup



de « Grands Comptes » qui tournent avec des clônes et il se trouve que la psychologie change ; les américains disent : « si c'est bon, si ça marche, comme c'est compatible cela m'est égal... » Il se trouve que c'est aussi un peu de la faute à IBM car ils ont eu de gros ennuis techniques avec leurs premiers AT... et là c'est très injuste : si cela avait été une firme comme Amstrad, ils auraient été coulés ; mais grâce à leur réputation, IBM s'en est bien sorti car c'est une société qui fait des erreurs mais qui sait les réparer... Maintenant, imaginez que vous êtes un responsable « Grands Comptes ». Si vous êtes audacieux, vous dites « pourquoi pas des Amstrad PC 1512 ? ». Imaginez qu'au bout de six mois tout tombe en panne parce que les machines n'ont pas été éprouvées (c'est au bout de six mois que les AT ont commencé à faire n'importe quoi, les disques durs à « cracher »), le gars va se faire virer. Aux USA, il y a une phrase qui dit que « jamais personne ne s'est fait virer pour avoir choisi IBM... ». En fait, leur vrai marché, c'est le deuxième PC, celui que les grands comptes peuvent avoir chez eux, le week-end. Le problème sera le service après vente. Pour l'instant, ils n'en ont pas mais c'est une occasion fabuleuse pour des entrepreneurs de faire du SAV et du support technique extérieur comme cela se fait aux USA : une autre société que celle de la marque assure le SAV et propose une garantie étendue.

Q - Allez-vous organiser cela autour de vos produits ?

R - Un service après vente ?

Q - Une espèce de service de formation...

R - C'est quelque chose qu'on regarde mais la formation n'est pas notre vocation première qui est de développer des logiciels et de les vendre... On est connu pour la qualité de nos supports et qui dit support dit également formation... on forme surtout des formateurs.

Q - Vous avez d'étroits rapports avec les universités américaines ?

R - Nous sponsorisons, en effet, deux ou trois universités américaines. Les universités sont, là-bas, de vraies entreprises avec lesquelles on fait de la recherche en informatique, notamment avec MIT, Stanford, l'Université de Santa Cruz... On doit donner 30/40 000 dollars par an, lesquels servent à payer des bourses d'étudiants. Pour moi, lorsque je suis arrivé, cela a été une révélation de voir comment on peut travailler avec les facs (élaborer des produits, etc.).

Q - C'est une des raisons qui vous a fait partir là-bas ?

R - Une des raisons, c'est le « ras-le-bol », de l'administration, de toutes les lenteurs qui font qu'on a tendance a être coincé, dans les décisions...

Q - Vous croyez que si vous étiez resté en France, Borland n'aurait jamais existé ?

R - Sûr ! Je serais probablement professeur dans un lycée de province, ce qui n'est pas mal...

Q - Vous vous situez comment au niveau du chiffre d'affaire par rapport à d'autres sociétés ?

R - Nous sommes la quatrième firme mondiale de logiciels ; on est coté en Bourse et je peux vous dire que l'année dernière on a fait un peu plus de 27 millions de dollars. Nos bénéfices après impôts sont les plus élevés de l'Industrie : 19,2 % de bénéfices après impôts... ce qui est supérieur à ce que fait Microsoft.

Q - Ne pensez-vous pas que la « philosophie Borland », l'absence de protection, soit un peu « suicidaire » sur le marché européen ?

R - En tant que français, je n'arrive pas à croire que tous mes compatriotes soient malhonnêtes et piratent. S'ils sont comme cela, on fermera la baraque et bye-bye... On laissera les autres faire parce qu'on ne mettra pas de protections sur nos logiciels, on fermera plutôt Borland France en disant : « c'est un marché de voleurs ». Nous refusons de faire comme Microsoft : aux USA les logiciels ne sont pas protégés et ils le sont en France. Je suis Français et je n'ai pas l'intention de faire comme eux et de considérer les français comme des voleurs... D'ailleurs, le problème du piratage n'est pas seulement une histoire de protection ou de prix mais également de livraison... Nos commandes sont traitées le jour même, les commandes sont donc immédiatement honorées ; ainsi, l'utilisateur n'a pas besoin de faire des kilomètres ou de le pirater pour se le procurer...

Propos recueillis par Frédéric Nardeau et Mireille Massonnet

PETITES ANNONCES

ACHAT

Achète PCW 8512 à prix raisonnable. Tél. : 42.62.10.56 (Parix XVIIIe).

Achète Amstrad 464 couleur 1 900 F. Lecteur DD1 pour 464 900 F. Programmes et disques vierges. Interfaces péritel 200 F. Jacky : (16-1) : 48.47.95.29.

Achète mode d'emploi (même photocopie) de « Lorigraph ». Demander Loïc. Téléphoner après 6 h 30 au 43.81.75.11.

Achète lecteur de disquettes DDI-1 pour CPC 464. Martin Olivier, 4, place des Marronniers, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.29.00.

Achète CPC 464 (monochrone ou couleur) prix maximum : 1 700 F. Tél. : 85.85.29.59 heures repas, demander Christophe.

Achète livres et logiciels pour Amstrad PCW 8256. Prix intéressant. Chatenet Christophe, C.C. La Varenne, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.72.19 Dem. Christophe.

Achète le n° 2 des « cahiers d'Amstrad Magazine » complet. Tél. : 42.21.46.31. Thomas Palisc. Le parc 4, traverse Sainte-Anne, 13100 Aix-en-Provence.

Achète Amstrad CPC 464 couleur. Prix maxi 2 000 F. Tél. : 38.84.04.30, à Orléans après 20 h.

Achète les Cahiers d'Amstrad n° 2 et 4, 40 F les deux. Ecrire au 7, rue Rimbaud, 87100 Limoges. Tél. : 55.79.39.86 après 20 h et demander Samuel.

Achète CPC 6128 couleur dans la région de Limoges ou d'Orléans, maxi 4 700 F. Tél. : 55.37.31.59. Warlamow, 32, avenue de la Mazelle, 87100 Limoges.

Achète CPC 6128 monochrome récent. Si possible visible dans la région Indre-et-Loire, loiret Loir-et-Cher ou Paris et région Paris. Tél. : 47.55.53.71.

Achète moniteur couleur pour Amstrad CPC 464 (urgent). Prix raisonnable, contactez : Berenguel Ch., 27, rue Honoré-Baradat, 64150 Mourenx. Tél. : 59.05.00.93.

Cherche logiciels (jeux, utilitaires), prix raisonnable, + imprimante, réponse assurée. Delay Frédéric, Le Limon, 84380 Mazan.

Achète pour CPC 664 magnéto K7 (env. ≃ 300 F) ainsi qu'adaptateur péritel (env. ≃ 350 F). Tél. : 24.54.18.22 après 19 h.

Achète logiciels éducatifs pour CPC 6128. Mlle Béatrice Casser, 38, rue Mercantour, 78310 Maurepas.

Achète pour 8256 logiciel S/dBase gestion vidéo club pour film. M. Dephuoc, 114, rue Sadi-Carnot, 76160 Darnétal. Tél. : 35.08.20.05.

Achète pour CPC 464, adaptateur péritel MP1 160 F, câble rallonge écran/clavier 60 F, joystick pro 500 compé. 160 F, imprimante Amstrad DMP 2000 1 400 F maxi. Christian Devaux, 8, rue d'Alsace, 54360 Mont / Meurthe.

Achète quickshot « track-ball » + doubleur joystick et jeux K7 originaux. Région Perpignan. Tél. : 68.22.05.29.

Cherche lecteur disk. 3 pouces + disk. si possible. Tél. : 69.06.79.04 (journée).

Achète Amstrad CPC 664 monochrome pour moins de 3 000 F. Thomas Siketty à Tours. Tél. : 47.53.57.87. Vends Amstrad CPC 464 monochrome.

Cherche joystick avec possibilités d'adaptation d'un deuxième (pour 464), prix pas plus de 100 F. Ecrire à Pascal Ac'h La Chapelle, 29260 Crégarantec.

Achète lecteur DD1, prix max. 1 200 F. Doussy Franck, 100, rue Henri-Martin-Tumières, 51200 Epernay-Marne.

J'achète les 6 premiers numéros d'Amstrad Magazine et vends ordi. Alice Matra dans son emballage d'origine, parfait état et sous garantie (pièces et M.O.) jusqu'au 16.10.86 + câble magnéto + 1 K7 avec nombreux jeux 350 F. Faire offre. Tél. le soir après 17 h à M. Raymond Kentzinger au 29.58.32.22.

Achète CPC 464 couleur + poss. jeux et joystick à prix raisonnable sur Paris et RP. Faire offre à Eric 46.27.89.35.

Achète pour 664/6128 : Dams, Spirit Zedis II, Zen. Possibilité d'échange contre les jeux (les nouveautés). Tél. : (1) 43.64.44.10 après 19 h.

URGENT achète Amstrad CPC 464 (monochrome) avec ou sans logiciel à environ 1 000 F ou achète MSX Canon V20 avec lecteur de cassette 800 F ou sans environ 500 F ou possibilité d'échante avec CBS... Liste sur demande. Écrire et faire proposition à Frank Herold. 4, rue des Jardins-Roussels, 77230 Moussy-Le-Neuf.

Cherche cassette Rock'N Wrestle pour CPC 464. Écrire à Dauendorfer Frédéric, 19, rue de la Gare, 67340 Ingwiller.

Achète CPC 6128 couleur. Tél. : 49.47.99.48. Vienne.

Achète joystick Amstrad JY2 : 100 F environ. Contacter le plus vite possible Boilet Isabelle, 24, boulevard Pasteur, 80190 Nesle.

Achète lecteur de disquette DDI-1 pour CPC 464. Faire offre à Marc Ferris, Domaine de St-Estève, 83119 Brie-Auriac. Tél. : 94.77.09.14 après 20 h.

Achète pour Amstrad CPC 464 lecteur de disquette DDI-1 prix 1 500 F. Tél. : (3) 092.64.21, Mantes-la-Ville 78200, vers 18 h 30.

Achète doc de « Turbo Pascal », « D.A.M.S. » et « dBase II » séparément. Contacter M. Letoullec Christophe, après 19 h. Tél. : 60.75.30.44.

Achète lecteur de disquettes DD1 + disks, sous garantie. Prix à débattre. Tél. : 94.77.12.87 après 18 h (région provence si possible).

Achète imprimante pour Amstrad 464 monochrome 500 F + feuille seulement environ Tourcoing, 31, rue de Rouen, 59200 Tourcoing.

Achète PCW 8512 cède ou échange livres et cassettes diverses CPC 464. Tél. : 32.46.91.12.

CPC 464 cherche listing musique paru ou créé dans d'autres revues qu'Amstrad Magazine, à bas prix. Merci.
Achète n° 1, 2 et 3 « Amstrad Magazine » au prix de 19 F pièce, en très bon état, ou moins de 19 F en bon état, faire offre à : Michel Gérard, 32, boulevard A.-Buisson, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.45.19.

Achète les numéros : 4, 5, 6, 7, 8 d'Amstrad Magazine au prix de 19 F le numéro, s'adresser au 83.23.52.38 en début d'après-midi.

Achète CPC 6128 couleur. Prix maxi : 3 000 F ou achète CPC 464 couleur. Prix maxi : 2 500 F coordonnées. Écrire à M. Tivrier, 68, rue Gabriel-Jaillard, 91000 Évry, Bondoufle ou téléphoner (pas en août) au : 60.86.28.96.

Achète lecteur de disquettes DD1 pour 1 000 F ou moins avec l'interface pour CPC 464. Téléphoner après 17 h 30 à Rémi au 51.58.96.11, R. Martineau, le Bois Pigeonnier, 85160 St-Jean-de-Monts.

VENTES

Vends CPC 464 couleurs + lecteur DD1 + FD1 + rallonge + câble imprimante + 2 joysticks + logiciels. Valeur 9 500 F vendu 6 000 F. Marc Ochlhafen. Tél. : 48.20.72.04 après 18 h.

Vends 664 couleur + joysticks + revues et disquettes de jeux : 4 500 F. Tél. : 46.30.64.02 le soir. Demander Jean-Luc.

Vends CPC 464 monochrome + 70 logiciels + 2 cassettes initiation au Basic + 120 prog. Amstrad. Le tout : 2 800 F. M. Tang. Tél. : 45.92.11.53 de 20 à 22 heures.

Vends CPC 464 monochrome encore sous garantie + 8 logiciels + crayon optique + joystick : 3 200 F. Tél. : 94.65.55.49.

Vends 664 monochrome (sept 85) + programmes : 3 800 F. Jean-Jacques (68) 54.76.68 après 17 heures.

Vends CPC 464 couleur + 1er drive DDI-1 + 2e lecteur 5,25" + 250 logiciels divers utilitaires et jeux + des kilos de brochures et livres sur le sujet : 6 000 F. Tél. : 47.35.89.11 (en soirée vers 21 h 30).

Vends imprimante GP 500 A : 1 500 F. Écrire à R. Ricchi, 11, rue Joseph-Le-Brix, 73000 Chambéry.

Amstradiste vend synthétiseur vocal Technimusique version K7, prix 350 F (garanti jusqu'en février 87). Tél. : 51.32.08.80 après 19 heures.

Vends Amstrad 664 couleur avec 10 disquettes, 1 joystick et livres pour 4 000 F. Tél. : 46.30.64.02.

Vends CPC 664 couleur + joystick + disquettes (encore sous garantie) : 5 000 F. Mlle Delcuse, 10, rue du Foier, 62600 Berck-sur-Mer. Tél. : 21.09.23.50 après 19 heures.

Vends Amstrad 464 couleur + joystick : 3 000 F (avec logiciels en prime). E. Leblanc, 43, rue Colbert, 37000 Tours. Tél. : 47.66.77.74.

Vends CPC 6128 monochrome, état neuf (mars 86). M. Baillat, 8, rue Marx-Dormoy, 92260 Fontenay-aux-Roses.

Vends CPC 464 monochrome + jeux, état neuf (achat en décembre 85). Prix : 2 200 F. Tél. : (16) 20.04.51.55 (après 18 h).

Vends moniteur GT 65 monochrome acheté le 29.5.86. Très bon état + football manager : 1 000 F. Vincent Laprelle, 36, rue de la République, 92190 Meudon. Tél. : 45.34.58.30.

Vends câble Jagot et Léon Amstrad/Minitel avec logiciel : 300 F. Tél. : 20.93.67.24.

Vends CPC 6128 couleur (sous garantie) + lecteur de disquette DD1 + imprimante DMP 2000 + logiciel dBase II + Textomat + nombreux jeux. Prix 8 500 F. M. Pandolfi (Paris). Tél. : 43.36.57.56.

Vends CPC 464 monochrome + manette de jeu + programmes sur cassettes : 2 000 F. Tél. : (16) 56.34.46.21 (Bordeaux).

Vends imprimante Smith Corona Fastex 80 cps moins de 1 an (sous garantie) avec câble pour CPC + nombreux programmes (jeux, utilitaires...). Le tout pour 1 800 F. Gilles Charlut, 221, rue de Belleville,

PETITES ANNONCES

Envoyez-nous vos P.A. **gratuites** rédigées **très lisiblement** à : Amstrad Magazine, 55, av. Jean Jaurès, 75019 Paris.

RUBRIQUE :
☐ Achat ☐ Echange
☐ Vente ☐ Divers

AMSTRAD PROFESSIONALS FROM DIGITAL RESEARCH

NOUVEAU DOCUMENTATION EN FRANÇAIS

PRÉSENT A AMSTRAD EXPO du 21 au 24 novembre 1986 LA VILLETTE

Votre Amstrad peut faire du beau graphisme. Alors voilà !

Les Amstrad CPC 6128 et PCW 8256-8512 n'ont pas simplement une mémoire vive importante, qui les situe juste entre les ordinateurs professionnels et familiaux !

Ils ont aussi le système d'extension graphique GSX. Cette extension les rend de potentiels producteurs d'un graphisme de haute qualité pour toutes applications de gestion, technique, à vocation éducative, ou tout simplement pour le plus grand plaisir de programmer.

Aujourd'hui, DIGITAL RESEARCH, concepteur du système d'exploitation CP/M et de son extension GSX, vous offre deux logiciels de graphisme professionnel DR GRAPH et DR DRAW.

Les données deviennent parlantes avec DR-Graph

DR-Graph vous permet d'entrer vos données manuellement, ou de les créer à partir de tableurs tels que MULTIPLAN. Il vous permettra ensuite d'en tirer une synthèse graphique, couleur, clairement compréhensible. Vous pourrez réaliser vos sorties sous forme de courbes, camembert, avec mise en œuvre des secteurs, ligne etc.

Choisissez simplement les options du menu d'une manière inter active et dès que votre choix est fait, le graph est prêt.

Une large gamme de polices de caractères vous est proposée, pour insérer du texte, mettre en forme vos titres et vos légendes. Vous pouvez ajouter des bordures colorées, et utiliser différents modes de représentation.

Tous vos graphiques peuvent être combinés différemment et quatre sorties sont possibles sur une seule page.

Les idées deviennent de l'art avec DR-Draw

DR-Draw vous permet de créer ! Véritable logiciel de dessin, il est spécialisé dans les tableaux, diagrammes, cartes ou tout simplement pour toute ligne ou forme que vous imaginez.

Chaque élément crée peut être mis en valeur par une variété de couleurs et de formes.

Constamment guidé par des menus dynamiques, sélectionnez vos figures, ou créez vos propres formes, simplement à l'aide de la souris ou du clavier. Vous pouvez également définir la taille de vos textes et les mesurer à un endroit quelconque grâce à un grand choix de polices de caractères.

De nombreuses modifications de mise en page vous sont offertes, vous pouvez changer de style, de fond, de taille, de couleur et cela juste avec quelques touches de fonctions.

Vous pouvez également effectuer un zoom sur un détail précis ou un panoramique et dérouler chaque section.

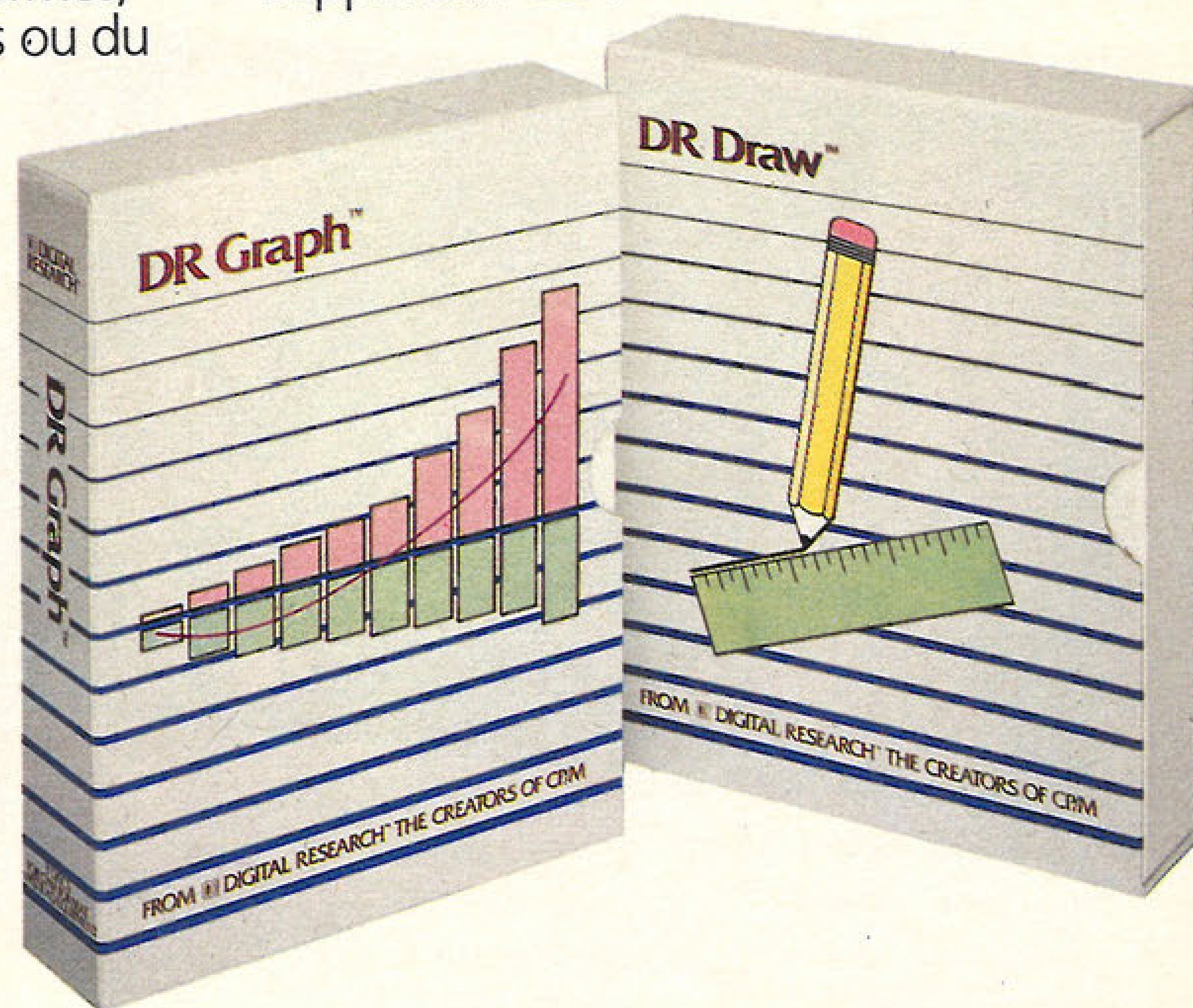
Regardez, sauvegardez, imprimez et présentez

DR Graph et DR Draw vous permettent de réaliser exactement le dessin que vous aurez imaginé. Dès-lors, sauvegardez-le, imprimez-le sur papier ou film et vous aurez acquis une présentation professionnelle.

Les deux logiciels tournent sur Amstrad CPC 6128 ou PCW 8256-8512 avec 1 ou 2 lecteurs de disquettes.

L'impression peut-être effectuée sur les imprimantes AMSTRAD, EPSON... ou toute imprimante supportant GSX.

DIGITAL RESEARCH®
The creators of CP/M™





En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, General Vidéo...).
Distributeurs et spécialistes : nous consulter.

Logiciels Digital Research pour Amstrad. Les pros commencent à la maison.

☐ DR Draw PU 649 F.
☐ DR Graph PU 649 F.

Nom : ____________________

Adresse : ____________________

Ville : ____________ Code postal : ____________

Contre-remboursement (France uniquement) : + 50 F. Envoi hors métropole + 100 F par produit. FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE

MICROPOOL France 110 bis, avenue du Général Leclerc - 93506 Pantin Cedex France - Tél. : (1) 48.91.65.76

AM 16

75019 Paris. Tél. : 42.00.05.84.

Vends ordinateur Amstrad CPC 464 + joystick + nombreux jeux et livres. Le tout : 2 500 F. Tél. : 47.06.14.13.

Vends CPC 464 couleur + joystick + cassettes programmes, achète CPC 6128 couleur. Faire offres au 40.50.96.28.

Vends lecteur 5,25'' quarante pistes, SF/DD type Pertec FD 200 avec cordon Amstrad : prix 700 F à débattre. Bernard Patrick, 5, rue Lionel-Terray, 44300 Nantes.

Vends CPC 464 monochrome + logiciels + livres + housses + joystick, le tout : 2 500 F. Sébastien au 23.60.60.47.

Vends Amstrad 664 moniteur couleur + crayon optique avec logiciels + divers jeux et utilitaires sur disquette + livres CP/M et revues. Le tout à l'état neuf 4 900 F. Écrire à D. Leger, 2, place Saint-Louis, 03200 Vichy.

Vends imprimante DMP-1 + Scriptor + rame 1 500 feuilles : 1 500 F. M. Schmitthaeusler, 36, quai de l'Ill, 67400 Illkirch. Tél. : (16) 88.66.51.52 après 19 heures.

Vends synthétiseur vocal Technimusique avec programmes phonèmes tout neuf. Sacrifié : 420 F. Cherche aussi correspond pour échanger idées, listing, programmes... Barreau Dimitry, 24, cité des Aubépines, 86100 Les Sables d'Olonnes. Tél. : (16) 51.32.08.80 (après 19 h).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 60 logiciels sur disquettes (encore sous garantie – 5 mois). Urgent. Le tout 5 000 F. M. Hamaïde Albert, 19, avenue Jean-Lolive, Appt 1043, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.49.05.

Vends CPC 464 couleur avec 20 logiciels et crayon optique. Prix : 3 600 F. Eric Cocoual. Tél. : 45.87.31.01.

Vends Amstrad 464 monochrome + MP 1 + jeux et utilitaires (60) + livres et revues : 2 500 F.

Vends DDI-1 + jeux et utilitaires + livres et disquettes vierges : 1 500 F. Vends également DMP 2000 + 2 000 feuilles zonées : 1 800 F ou l'ensemble du matériel pour 5 000 F. Souter au 30.55.41.41.

Vends Mercitel + modem universel (V.21, V.23, Bell USA 103.102, etc.) le tout : 1 800 F au lieu de 2 880 F. Bernard Régis, 3, place Feart, 35470 Bain. Tél. : (16) 99.43.85.73.

Vends CPC 6128, moniteur couleur + souris + crayon optique + magnétophone + 2 manettes de jeux + disquettes + livres (valeur 8 000 F) vendus : 5 500 F (utilisé 10 heures). M. Denouaullt, Route des Bruyères, 95270 Luzarches. Tél. 30.35.04.09.

Vends lecteur de disquettes Amstrad DDI-1 sous garantie (25/12/86) + 10 disquettes + 100 jeux : 1 690 F. Vends synthétiseur vocal DK Tronik : 300 F. Régis Taine. Tél. : 34.13.56.25.

Vends ordinateur Amstrad 664 écran monochrome (sous garantie) avec joystick, disquettes, livres, jeu d'échecs. Très peu servi 2 500 F. Tél. : 47.26.21.99.

Vends CPC 464 Vert + DMP 2000 + DDI-1 + nombreux logiciels + nombreux listes et revues, ensemble ou séparément, petit prix. Tél. : 66.27.13.92. Nîmes.

Vends manuel Amstrad CPC 464 en français (Rouen). Tél. : 35.64.71.67.

Vends CPC 464 couleur + jeux sur K7 + assembleur + 5 livres, 3 500 F (prix à débattre). Tél. : 70.45.66.67 après 17 h.

Vends CPC 464 mono + adaptateur Péritel + 2 joy + 10 K7 jeux + 3 K7 utilitaire + 19 revues Amstrad + livre 3 000 F urgent. Emballage d'origine. Tél. : (1) 69.40.83.17 (Draveil).

Vends Amstrad CPC 464 couleur + livres + nombreux jeux, 3 200 F. Excellent état. Tél. : (1) 39.69.12.21 soir. Hugues Faurz à Bougival (78).

Vends CPC 464 vert, DMP 2000, DDI-1, plus softs, livres, revues, ensemble ou séparément. Tout petit prix. Tél. : 66.27.13.92. Nîmes. Possibilité d'échanges contre EXL 100.

Vends joystick JY2 acheté en juin 1986, très bon état. Tél. : 66.45.70.40 de préférence du lundi au vendredi après 17 h.

Vends CPC 464 couleur 2 500 F, très peu servi, sous garantie. Bruno Depaoli. Tél. : 53.66.99.84 après 23 h.

Pour Amstrad 464/664 vends 256 Ko Ram Dk'Tronic compatible CPM +, dBase II, multiplan. Prix neuf 1 200 F vendu 780 F. Tél. après 19 h : (1) 43.44.39.73.

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome, état neuf (sous garantie), + cable magnéto + jjoystick + jeux et utilitaires. Le tout 6 500 F. Tél. : 42.00.72.70.

Vends CPC 6128 monochrome (sous garantie) + disquettes, + logiciels, joystic, magnétophone (avec cordon), livres, le tout 4 500 F. Tél. : (1) 69.06.15.22.

Vends imprimante EPSON LX80, état neuf, jamais servie, prix 2 900 F à débattre. Tél. : 61.92.28.77 après 19 h 30.

Vends CPC 6128 déc. 85 + adapt. couleur + joystick + magnéto K7 + jeux et util. + micro Appl 5-7-10-14 + PSI clefs 2 et 2 + dBase II + revues Amstrad 2 à 14 + revues diverses (CPC-Hebdo). Valeur + 8 000 F. Prix : 5 000 F, facilités. Tél. : 48.77.66.50.

Vends imprimante GP 100A état neuf 1 500 F, synthétiseur vocal français sous garantie 400 F (version disc). Contacter 21.35.30.97.62 Audruicq.

Vends CPC 6128 mono + RS232 + logiciel émulation minitel + 10 disquettes vierges + nombreux accessoires + garantie 6 mois. Peu servi : tél. : 43.75.61.08. Plusieurs programmes.

AMSTRAD PROFESSIONALS
FROM DIGITAL RESEARCH

PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

Votre Amstrad A 256K ou 128K pour jouer... c'est dommage de ne l'utiliser que pour ça !

Les Amstrad PCW 8256-8512 et CPC 6128 sont décidemment des machines extraordinaires.

Avec leur capacité de mémoire vive, ils laissent loin derrière eux les ordinateurs familiaux.

Aujourd'hui, DIGITAL RESEARCH, Société créatrice du Système d'Exploitation CP/M, présente pour ces deux machines, deux langages exceptionnels, pour des applications portables et pour un développement facile et puissant : PASCAL MT+ et BASIC COMPILER.

Ces deux langages sont présentés dans un package professionnel sous un standard 3", avec une documentation complète (en anglais).

Le plus complet des Pascal

PASCAL MT+ est le plus complet des Standards ISO. Il offre des extensions permettant une programmation compréhensive et professionnelle pour toute application, de gestion, technique ou à vocation éducative.

PASCAL MT+ est plus rapide que les versions standard, plus conversationnel, plus portable et plus facile à utiliser pour toute application sophistiquée nécessitant une programmation structurée.

Ce package inclus un compilateur générant un code objet relogeable, un éditeur de liens, un débuger, un désassembleur et une librairie de sous-programme et de fonctions telles que des gestions d'interruption et autres tâches.

Conformément au Standard ISO, le PASCAL MT+ supporte tout calcul effectué en virgule flottante pour une précision arithmétique, ou en binaire codé décimal (BCD).

Il compile par modules séparés, possède de nombreux outils de mise au point, et génère un code optimisé.

PASCAL MT+ est certainement le plus complet des PASCAL : vous pouvez débuter avec et continuer avec, jamais vous ne serez obligé de le "gonfler". Il vous offre tout.

Sur le basic

10 FOIS PLUS VITE AVEC CBASIC.

CBASIC compiler est un vrai compilateur. Il permet une compilation en modules séparés et génère directement un code objet exécutable grâce à son éditeur de liens.

Il combine la puissance du code machine et la facilité du BASIC pour produire des programmes huit à dix fois plus rapides que les mêmes programmes interprétés.

Une gamme complète d'instructions et de fonctions graphiques permettant des sorties sur n'importe quel périphérique graphique sans recompilation ni modification de programme.

Les calculs sont effectués en décimal flottant, d'où une précision de 14 chiffres significatifs, très important pour des applications de compatibilité. Le type entier existe également pour augmenter encore plus la vitesse d'exécution des calculs.

Les branchements sont effectués par des étiquettes alphanumériques ; donc plus de numérotation obligatoire et programmation plus structurée.

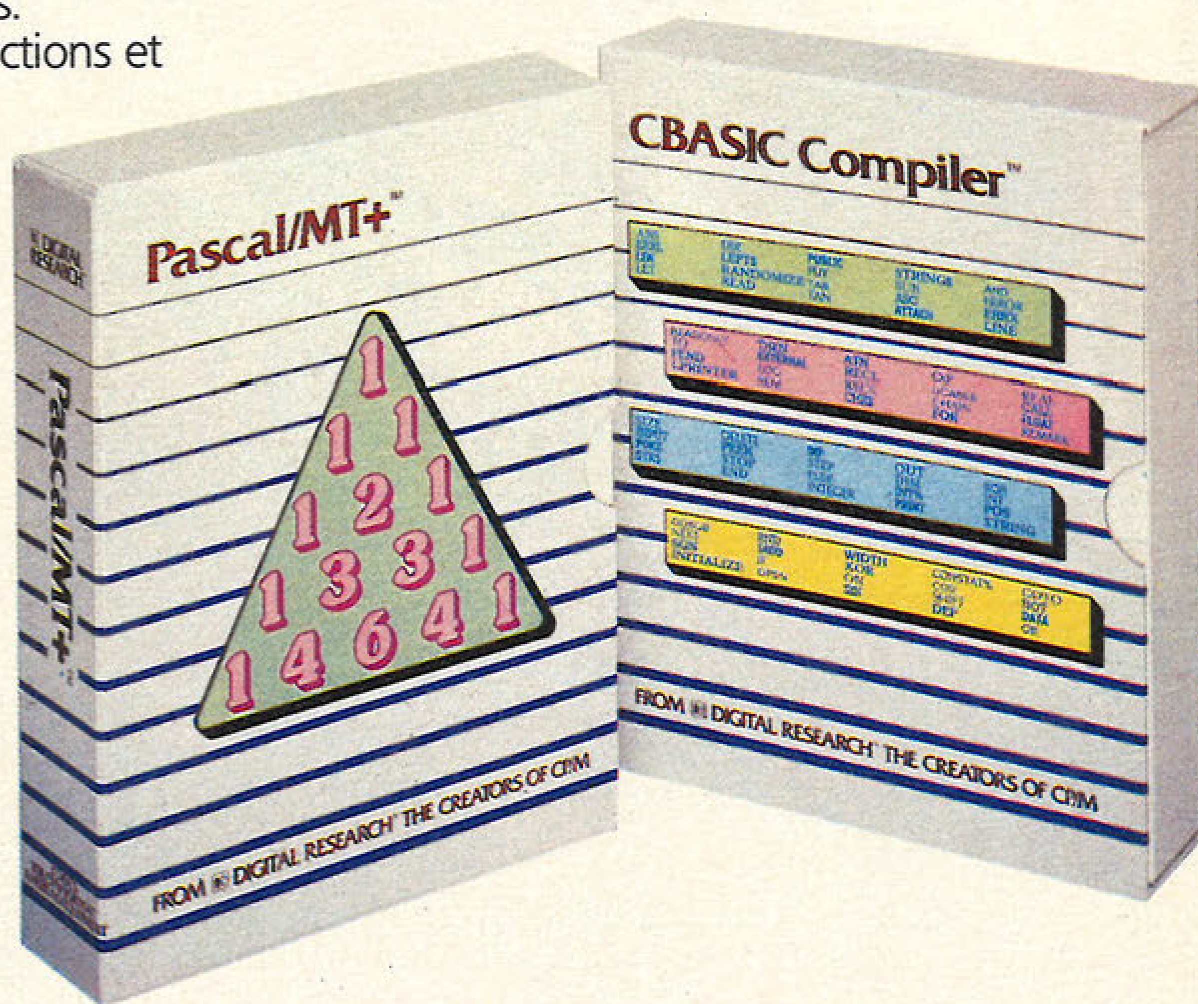
Un potentiel de développpement

PASCAL MT+ et CBASIC COMPILER tournent sur Amstrad PCW 8256-8512 et CPC 6128-664 (pour le 464, la présence d'un lecteur de disquette DDI est nécessaire).

L'utilisation des instructions graphiques du CBASIC n'est valable que sur CPC 6128 et PCW 8256-8512.

Conclusion

Les logiciels professionnels de Digital Research pour Amstrad, vous permettront désormais d'explorer et d'exploiter toutes les ressources et le potentiel de votre machine.



DIGITAL RESEARCH
The creators of CP/M™



En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, General Vidéo...).
Distributeurs et spécialistes : nous contacter.

Logiciels Digital Research pour Amstrad. Les pros commencent à la maison.

☐ PASCAL/MT PU 649 F
☐ CBASIC Compiler PU 649 F

Nom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Ville : ____________________ Code postal : ____________

Contre-remboursement (France uniquement) : + 50 F. Envoi hors métropole + 100 F par produit. FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE

MICROPOOL France 110 bis, avenue du Général Leclerc - 93506 Pantin Cedex France - Tél. : (1) 48.91.65.76

C-AM-6

MAGMAX

Nichibutsu

COMMODORE 64
AMSTRAD

GOLDEN
COIN-OP
CLASSIC

Le jeu d'arcade maintenant disponible pour votre micro

Si vous n'avez pas encore joué à ce jeu d'arcade, attendez-vous à une surprise. Si vous le connaissez déjà, vous allez devenir ''Mag Max'' en le chargeant sur votre micro.

Mag Max peut devenir une machine monstrueuse si vous réussissez à l'assembler. Construisez-le, son pouvoir destructeur se renforcera, et vous en aurez besoin !

WAKELIN

imagine
...the name of the game

ZAC DE MOUSQUETTE 93427145

Vends CPC 464 mono + 5 logiciels (3D flight-échecs). Super état pour 1 800 F. Amstrad Magazine n° 1 à 13 : 200 F. Tél. : 42.03.73.87 (le soir).

Vends CPC 664 (avec drive intégré) mono. Complet avec CPM 2.2, Manuel et 24 jeux sur disquettes + livres + revues + joystick Pro 500, le tout cédé à 4 000 F (valeur : 6 000 F). T.B.E. Appeler Olivier au 43.78.33.46.

Vends ou échange Amstrad CPC 464 mono + nombreux jeux + joys. + 2 livres. Moniteur neuf (1 mois) : 2 500 F ou contre 51 new West en bon état kilométrage illimité. Tél. : 20.34.67.23. Demandez Jean-François après 19 heures (urgent).

Vends 464 coul. Prix : 3 500 F acheté au mois de février et encore sous garantie. Tél. : 90.62.42.38. Le plus vite possible après 19 h.

Vends CPC 664 mono + logiciels + joysticks + revues : 3 500 F. Martinez Gérard, 9, rue St-Exupen, 13370 Mallemort (90.59.17.35).

Vends Amstrad CPC 464 monochrome, + logiciels, + docs, + revues + trackball (tquickshot 9) pour 2 500 F. M. Schlex Benoît, 3, rue des Regans, 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.51.03. (sauf week-end).

Vends CPC 664 couleur + imprimante DMP1 + lecteur de cassettes + joystick + nombreux logiciels, 3 500 F. Contacter M. Laurent Delaune au 45.63.21.07.

Vends 6128 couleur sous garantie + synthé parole français + logs + manette + magnéto + revues. Vends le tout ou séparément. Faire offre à Philippe au (1) 34.17.47.00.

Vends CPC 464 moniteur monochrome + 2 livres de programmes + cassettes de jeux + initiations à CPC 464. Prix : 2 200 F. Tél. : 48.47.50.54 sauf jeudi. Demander Lyonel après 18 h.

Vends Amstrad 8256 avec imprimante + 4 log. (échec, bridge, batman, fairlight) appareil neuf sous garantie. Double emploi 5 600 F. Mattei, 339, rue Paradis, 13008 Marseille.

Vends CPC 664 monoco + joystick + 10 jeux + crayon optique + disquette d'options + 2 housses + nombreux magazines. Prix : 4 700 F. Jean-Bernard. Tél. : 39.88.58.46.

Vends CPC 464 monochrome + manuel d'utilisation. Prix : 2 000 F (sous garantie). Tél. : 80.23.89.46 (heures repas soir).

Vends CPC 464 monochrome (sous garantie juillet 1987) + joystick + logiciels + revues 2 000 F. Lallement Paul, 10, rue du Paquis, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.62.64.03.

Vends CPC 664 monochrome sous garantie (fin décembre 85) et donne quickshot II. Prix 3 400 F. Tél. : 82.46.38.52.

Vends 2e lecteur 3P pour 6128/664 ss garantie + cordon : 950 F. Tél. : 43.93.93.33 (soir).

Vends cause double emploi carte extension phoénix M64. Prix : 600 F avec manuel et K7 RSX. Gelez Ph., 2, rue Courtiou-Lions, 40230 Sain-Vincent-de-Tyrasse. Tél. : 58.77.11.71.

Vends CPC 6128 couleur (déc. 85) + jeux + utilitaires + joysticks + boîtes rangement disquettes + housses + revues : 5 800 F. Tél. : 47.27.01.31 après 19 h.

Vends Microstrad n° 1 à 6 (prix réel 168) cédé à 100 F.
(Vends toute la série ou RIEN) ou tous les Amstrad Mag., microstrad, cahiers d'AM contre souris AMX.

Vends Amstrad Magazine n° 2 au n° 14 (inclus) prix réel : 241 F vendu 150 F. Vends cahiers d'A.M. n° 1 à 4 prix réel : 99 F, vendu : 70 F. M. Montech F. Enclos Barbey 81200 Mzt.

Vends URGENT Amstrad PCW 8256 et son imprimante + disquettes vierges, matériel sous garantie. Prix : 5 200 F. Tél. : 49.00.07.33 à partir de 19 h 30.

Vends imprimante Amstrad DMP1 T.B.E. avec câble de raccordement, papier listing, et logiciel supercopy. 1 200 F à débattre. Ecrire à Bruno Nguyen, 50, rue Pierre-Curie, 94200 Ivry/Seine. Tél. : 46.72.99.13.

Vends Amstrad 464/128 K monochrome : 2 300 F. Lect. disquette DD1 + multiplan : 1 500 F. Imprimante DMP1 : 1 500 F. Adaptateur couleur Amstrad péritel : 350 F. M. Simon 42.60.33.30 P 28412 ou 34.17.12.35.

Vends « Autoformation à l'assembleur » en français : technique du Dr Watson très peu servi (2 fois), acheté le 28.8.86. Version 6128 avec livre et boîte d'origine. Tél. : (16-1) 45.43.27.63.

Vends CPC 464 couleur + 3 livres + quelques logiciels originaux + manuel d'utilisation. Le tout en bon état. Prix : 3 300 F. Corral Dario, 34, rue Heurtault, 03300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.08.78.

Vends CPC 664 couleurs + magnéto K7 + K7 + 17 disquettes + 2 manuels + joystick. 5 000 F. Tél. : 48.34.68.95 de 19 h à 20 h (Dejan).

Vends CPC 6128 couleur + DMP 2000 (les deux garantis) + joysticks + revues + livres + de 120 pages (jeux + utilitaires : Semword, Multiplan, Boulderdash) : 8 700 F à débattre. Tél. : 39.11.17.38 (Philippe).

Vends CPC 6128 vert + imprimante DMP1 + adaptateur péritel MP2 + dBase II et Multiplan (notices) + lecteur K7 Philips + logiciels + 20 disques. A saisir : 7 500 F. Tél. : 80.33.63.10.

Brnfd PVX 8256 + Drive FD-2 + dBase + Multiplan + cBasic compiler + 3d Clock Chess et autres jeux + revues + 30 disquetters + livres + Forth + Small C + Cobbol le tout 6 500 F + assistance locoscript/CPM/Basic : 7 000 F. Tél. : 43.35.50.67.

Vends CPC 464 couleur + lecteur de disquettes + crayon optique + joystick + logiciels et programmes sur cassettes et disquettes (val. > 2 000 F) + disquettes vierges + manuels : 6 000 F. Tél. : 60.08.34.79.

Vends Amstrad 464 couleur + drive + synthé vocal + prog. cassettes, disquettes, + livres, revues. Tél. : (20) 70.35.81.

Vends CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + Tasword D + manette jeux + 3D grand prix + 8 disquettes + Multiplan + dBase 2. État neuf. Tél. : 50.36.24.42 après 18 h.

Vends CPC 464 couleur + drive DD1 + souris AMX + logiciels + joystick + revues + programmes. Février 86 : 6 000 F. Tél. : 42.08.59.36 heures bureau.

DANS LE MONDE DES TEUFS-TEUFS DE LA DUPLICATION INFORMATIQUE, IL EXISTE DESORMAIS UNE EQUIPE DE FORMULE 1 : STARTER.

Il est toujours pénible d'avoir à briser le mythe du succès bâti à partir de rien. Mais la vérité nous oblige à dire que Starter n'a pas démarré dans un petit garage oublié, mais dans un laboratoire ultra moderne de la Colline St Cloud. Pas non plus d'amateurs inspirés pour lancer Starter, mais une équipe de professionnels d'expérience, passionnés et motivés. Pourtant nous sommes quand même devenus en un an une référence dans le domaine de la duplication des logiciels. Et voici pourquoi :

DES COPIES MEILLEURES QUE L'ORIGINAL

La première chose à faire dans la duplication, c'est d'éliminer toute source potentielle d'erreur ; la plus importante étant bien évidemment l'erreur humaine. Alors, nous avons diminué le facteur humain partout où il n'était pas indispensable. Et nous avons conçu nos lignes de fabrication automatiques. Résultat : des reproductions parfaites, chaque disquette étant certifiée à 100 %.

En fait nous sommes si sûrs de la qualité de notre travail que nous signons chaque disquette qui sort de notre laboratoire. D'ailleurs certaines copies sont meilleures que l'original : sur chaque duplicata, les signaux originels ont été restructurés pour correspondre aux normes des constructeurs. C'est ainsi qu'au lieu de dupliquer simplement, sans chercher à comprendre, nous apportons toujours un plus à vos logiciels.

LA DUPLICATION TOTALE

Sur le plan technologique nous avons aussi de quoi être fiers. Nous sommes actuelle-

FARGEAT/S/A

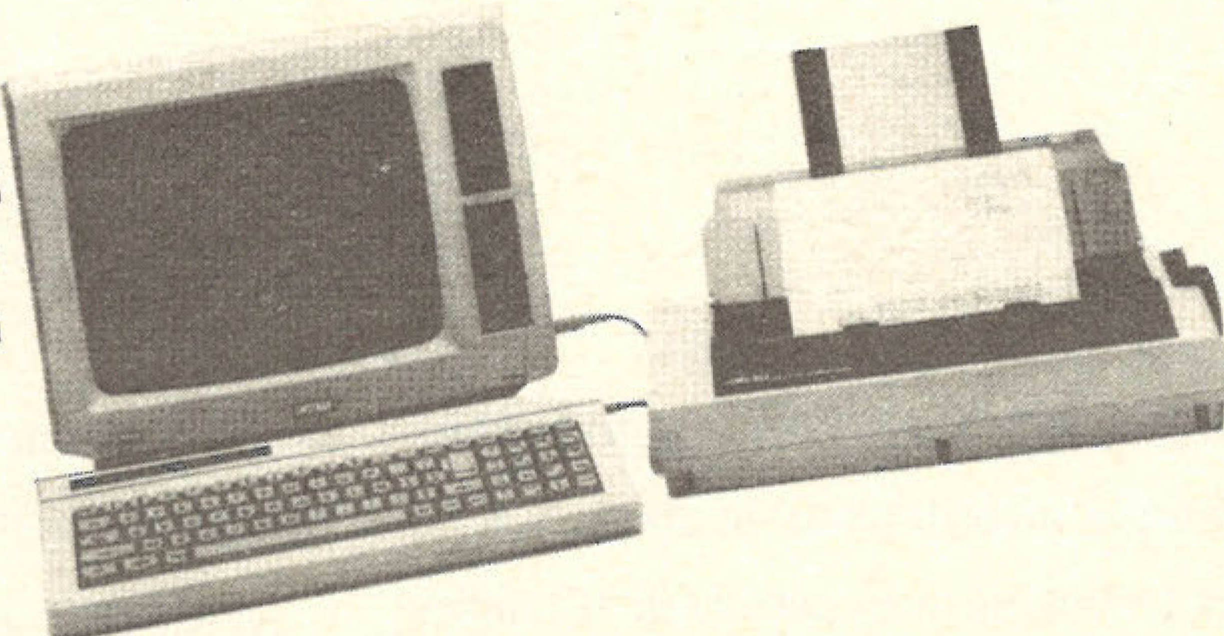
VAL DE MARNE COMPUTER

MICRO INFORMATIQUE

62 bis Av. Georges CLEMENCEAU
94 700 MAISONS-ALFORT
Tel. 43 78 00 72



4 Logiciels Gratuits !
Sold a million 1 ou 2 + une poignée de jeux pour tout achat d'un ordinateur AMSTRAD



LOGICIELS	Disk	K 7
Sold a million 1	118 F	78 F
Sold a million 2	180 F	120 F
Carte d'Europe	245 F	175 F
Big Ben	250 F	180 F
Fighter pilot	160 F	110 F
Equations	245 F	175 F
5ème Axe	200 F	175 F
Microgéo	195 F	149 F
Sorcery	185 F	95 F
Spindizzy	160 F	120 F
3 D Fight	200 F	160 F
Rally II	240 F	160 F
Eden blues	220 F	140 F
3 D Grand prix	150 F	110 F
Krafton & Xunk	220 F	140 F
Scrabble	290 F	240 F
Foot loriciel	200 F	160 F
Exploding fist	240 F	120 F
Tennis 3 D	180 F	160 F
Ping Pong	195 F	160 F
Who dares win	210 F	160 F
Spitfire 40	169 F	
Aigle d'or	200 F	160 F
3 D Chess	200 F	160 F
Salut l'artiste		98 F

464 Monochrome	2 690 F
464 Couleur	3 990 F
6128 Monochrome	3 990 F
6128 Couleur	5 290 F
DMP 2000	1 990 F
1er Lecteur DD1	1 990 F
2eme Lecteur FD1	1 590 F
Cable FD 1	125 F
Interface Péritel	450 F
Stylo optique	290 F
Synthé vocal	390 F
RS 232	590 F
Souris	690 F
Cable Imprimante	135 F
Cable rallonge 464	140 F
Cable rallonge 6128	180 F
Housses 464 6128	190 F
Bte range. 100 disk	250 F
Ext 64 K DKTRONICS	590 F
Disquettes 3" les 10	350 F

PCW 8256	5 990 F
PCW 8512	7 690 F
FD 2(2ème lecteur)	1 990 F
Interface RS 232	690 F
Ext 256 K	450 F
Stylo optique	880 F
Rallonge Imprimante	280 F
Housse complète	390 F
D BASE II	790 F
WORDSTAR	890 F
Multiplan	590 F
Compta Aliénor	1 050 F
DR DRAW	630 F
DR GRAPH	630 F
Gestion personnelle	230 F
Bridge	210 F
Fact Stock Logicys	1 690 F
DevisFact Microtext	1 050 F
Fich et calc	950 F
Turbo Pascal	740 F
Disk 3" DF les 10	750 F

Règlement Carte Bleue
N° ____________________
Date validité : __/__/__
Signature obligatoire :

<u>CHAINE HIFI AMSTRAD</u> 4 490 Francs
Ampli/Equaliseur,Platine 33/45
Compact disc LASER,Tuner PO GO FM
Double platine K7,2 Enceintes
Avec Rack + enceintes
grand modèle 4 990 F

COMMANDE V.D.M.C. 62 Bis Av. Georges CLEMENCEAU 94 700 MAISONS-ALFORT Tel : 43 78 00 72

Qté	Désignation	Prix
	TOTAL	

NOM : ____________________ **Tel.** ________
PRENOM : ____________________
N° _____ **RUE** ____________________
VILLE : ____________________
Règlement Chèque ou Carte Bleue AMS-16
EN DESSOUS DE 5 Kg AJOUTER **30 F** DE FRAIS DE PORT.
POUR UN POIDS SUPERIEUR NOUS CONSULTER.

L'AMSTRAD 6128 CHEF D'ORCHESTRE

Jean-Louis Noton, professeur de musique, avait une seule passion : la musique (vous l'auriez deviné !). Avec l'arrivée du CPC 6128, il s'en découvre une deuxième : l'informatique. Désormais, il marie les deux avec maestria et s'en va un peu partout donner des concerts, son orchestre symphonique dans son coffre de voiture. Son orchestre symphonique : quelques instruments électroniques pilotés par le 6128...!



Le 6128, pourquoi et comment

Le choix du 6128 ne s'est pas fait immédiatement ; une fois retenue l'idée d'utiliser un ordinateur pour piloter plusieurs instruments électroniques, il fallait encore choisir ledit ordinateur. Plusieurs expériences avaient été réalisées avec un Commodore 64, mais l'Amstrad 6128 était nettement meilleur pour sa vitesse de travail : "Il pédale plus vite", comme le dit si bien son utilisateur. Effectivement, un morceau de quatre minutes se charge en 20 secondes sur l'Amstrad (au lieu de quatre minutes du Commodore). L'ordinateur était choisi...

Mais pour diriger un véritable orchestre encore fallait-il le matériel et le logiciel adéquats. L'interface Amstrad/MIDI ainsi que le logiciel sont élaborés par Synaptel. Pour l'instant le logiciel n'est qu'un 64 K, n'utilisant donc que la moitié de la capacité mémoire, soit l'équivalent de 2558 notes sur huit pistes simultanées.

En pratique le logiciel enregistre piste par piste, comme sur un magnétophone, et quand le morceau est bon il est transféré sur disquette par la fonction "SAVE". Il permet également de faire varier la vitesse d'exécu-



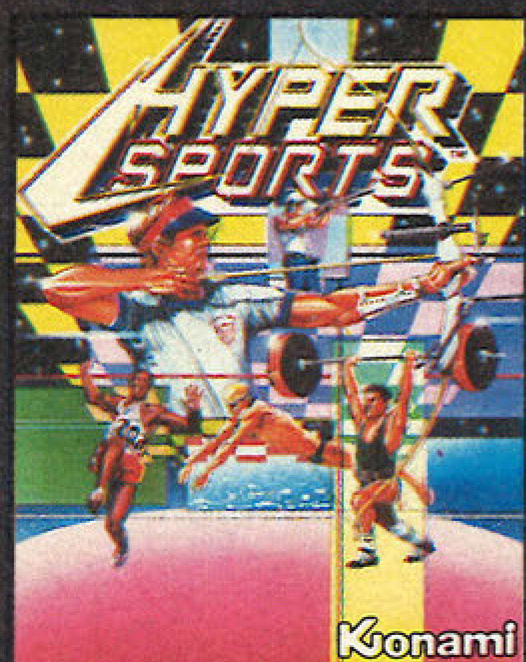
tion de 40 à 300 (standard : 60). Le changement de tonalité (transposition) est aussi possible. L'intérêt du système est multiple. Tout d'abord il permet de jouer seul, tout en étant accompagné. Pratique pour les nombreux musiciens amateurs toujours à la recherche de partenaires ayant le même "feeling" musical. En concert le soliste peut donner libre cours à son interprétation avec derrière lui l'équivalent d'un orchestre symphonique. Lorsque Jean-Louis s'en va jouer dans les églises proches de chez lui, les auditeurs ont peine à croire qu'il est seul !

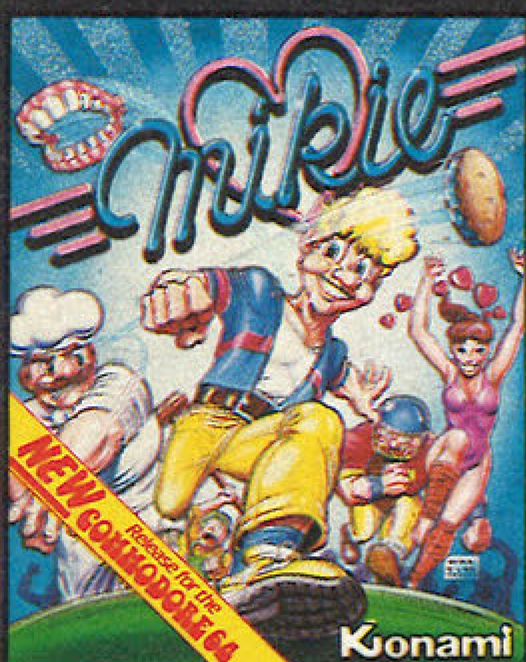
Jean-Louis Noton fait appel en pratique, à divers instruments tels le DX 7 et TX 7 Yamaha, Korg, Casio, Prologue, Chase Bit one, mais aussi un expandeur SQ DI ou un analyseur Mirage. L'un des principaux avantages, outre la possibilité de jouer seul, réside dans la numérisation des sons éliminant ainsi le souffle que l'on trouve sur les magnétophones classiques, même de haut niveau. Et lorsque Jean-Louis réalisera son premier disque, il suffira de fournir la disquette au studio. En attendant, il se donne en spectacle fréquemment et a déjà réalisé de bons logiciels musicaux en collaboration avec Techni-Musique.

Texte et photos Guy Nicoletta

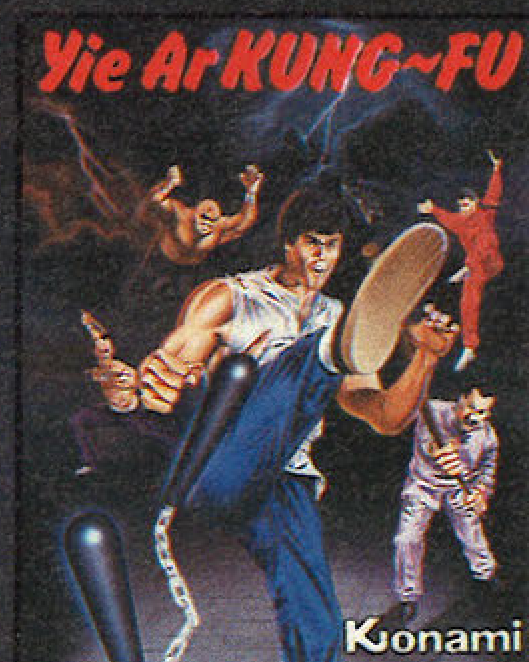


ARCADE KINGS







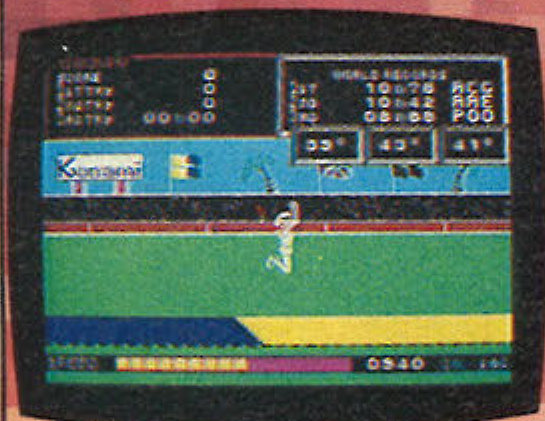




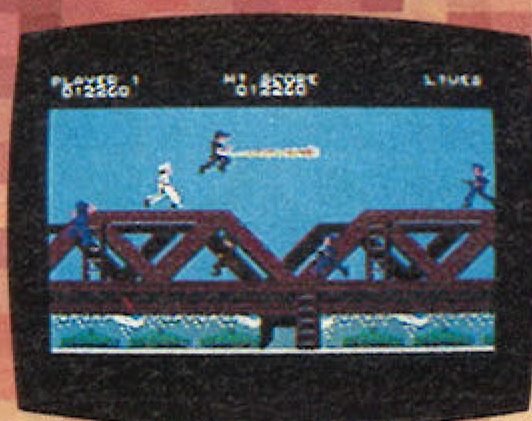
5

TITRES EXTRAORDINAIRES DANS SON NOUVEL ALBUM

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740
CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.





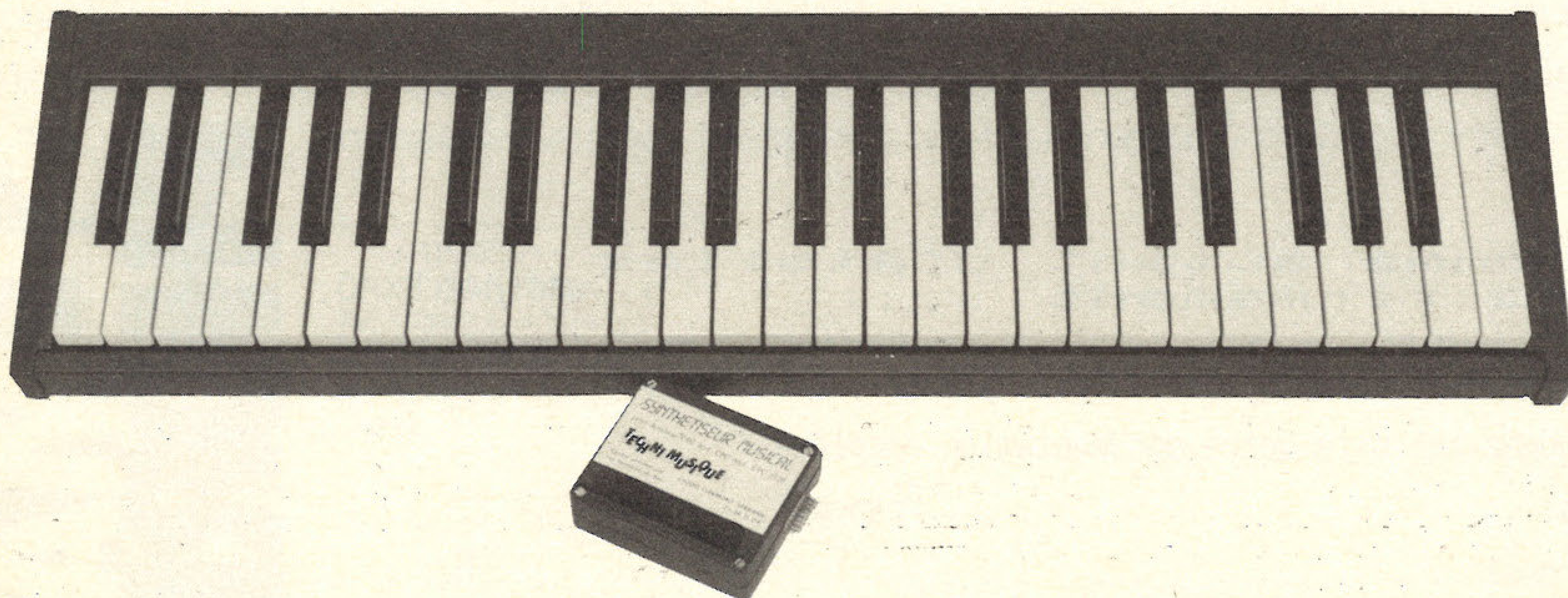






LE SYNTHÉTISEUR MUSICAL DE TECHNI-MUSIQUE :

Le premier ensemble avec un "vrai" clavier musical



Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore
TASWORD.. Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels
464...... Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels **SEMDRAW..** Logiciels Sémaphore
Logiciels Sémaphore **TASPRINT.** Sémaphore Logiciels Sémaphore **DESSIN...** Sémaphore Logiciels
Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels **TECHNIQUE** Logiciels Sémaphore
Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels
Sémaphore Logiciels Sémaphore **MASTER...** Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore
Logiciels Sémaphore Logiciels **FILE.3...** Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels
Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore **MULTIFACE** Sémaphore Logiciels Sémaphore
TASCOPY.. Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels
Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore
Logiciels Sémaphore **THING! ?** Sémaphore Logiciels Sémaphore **TASWORD D** Sémaphore Logiciels
Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels **MASTER...** Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore
Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore **CALC.128.** Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels
Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore
AGENDA... Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels
Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore
Logiciels Sémaphore **DISCMATE.** Sémaphore Logiciels Sémaphore **DACTYLO..** Sémaphore Logiciels
Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore
DART..... Sémaphore Logiciels Sémaphore **TASWORD..** Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels
CRAYON... Logiciels Sémaphore Logiciels **6128.....** Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore
OPTIQUE.. Sémaphore **TASWORD..** Sémaphore Logiciels Sémaphore **TASWORD..** Sémaphore Logiciels
Sémaphore Logiciels **PC.......** Logiciels Sémaphore Logiciels **8000.....** Logiciels Sémaphore
Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels
Sémaphore Logiciels Sémaphore **DIGITA...** Sémaphore Logiciels Sémaphore **BRICODISC** Sémaphore
Logiciels Sémaphore Logiciels **LISEUR...** Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels
Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore **DISCOVERY** Sémaphore Logiciels Sémaphore
Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels
Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore Logiciels Sémaphore

SÉMAPHORE

Comme autant d'étoiles au firmament ...

PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

AMS-16

Envoyez-moi vite votre documentation complète . . .

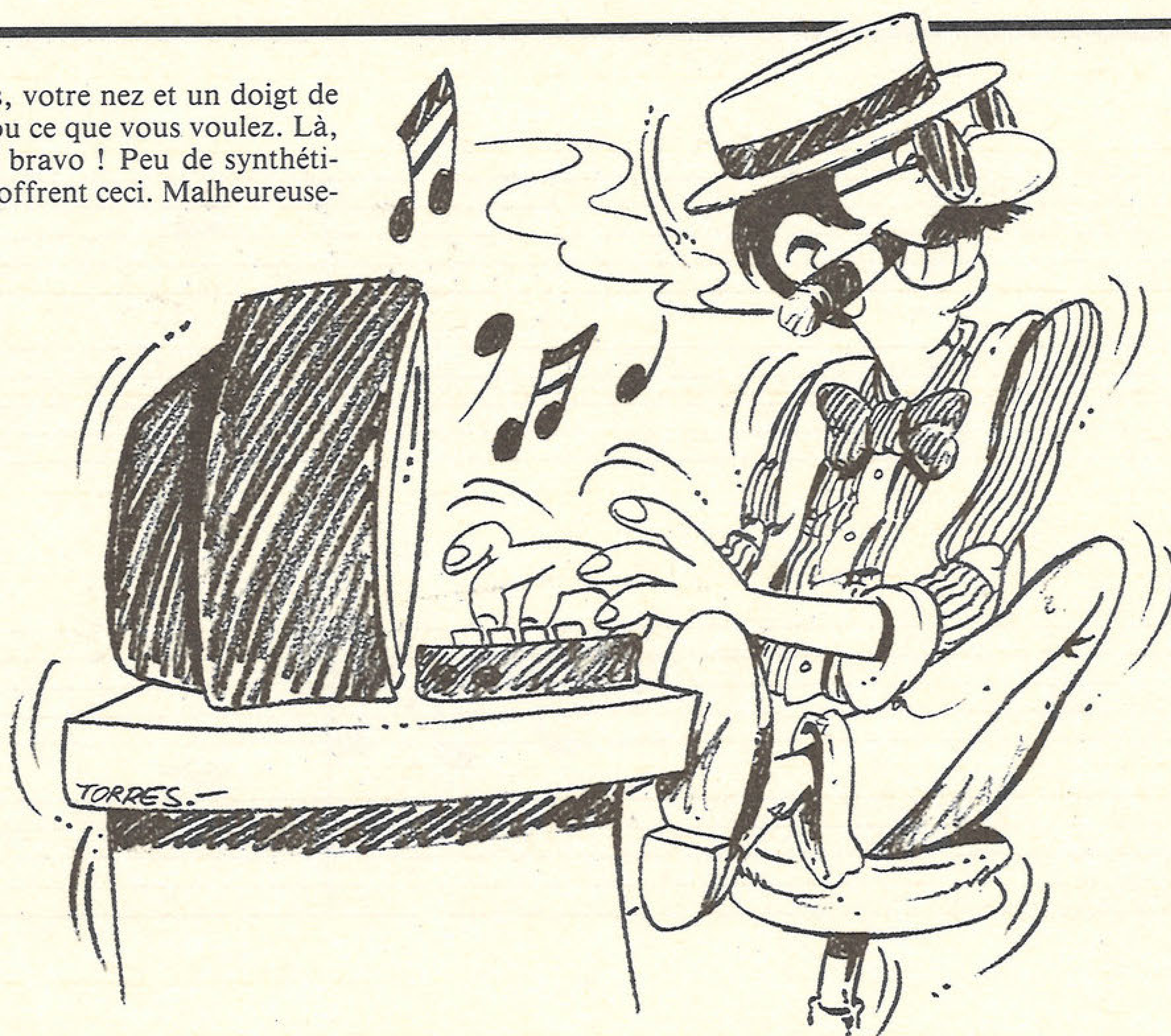
Nom: . . . . Prénom: . . . .

Adresse: . . . . N.: . . . .

N.Postal: . . . . . . Ville: . . . .

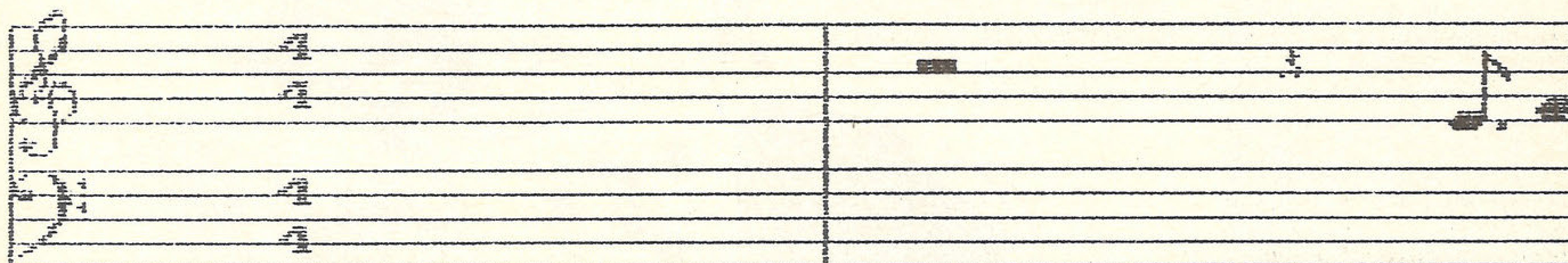
SEMAPHORE Logiciels - CP 32 - CH 1283 LA PLAINE - SUISSE

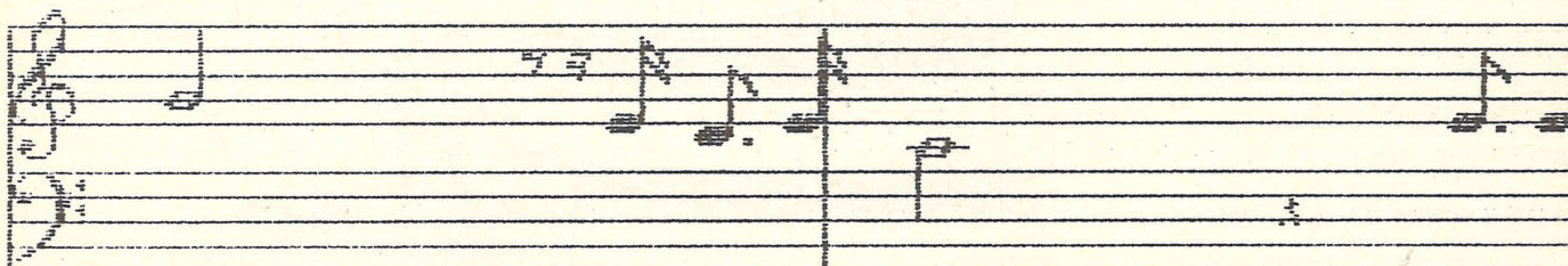
Cet ensemble de création musicale est composé de trois parties :
A - Le synthétiseur en boîtier type synthétiseur vocal avec un connecteur femelle à l'avant pour se raccorder à l'Amstrad et un connecteur mâle à l'arrière afin de raccorder l'interface du lecteur de disquette pour les possesseurs d'un 464. Sur le côté droit se trouve un connecteur seize broches pour raccorder un clavier et aussi un jack pour raccorder le module à un amplificateur.
B - Le clavier quatre octaves de très bonne qualité pour un clavier électronique. Beaucoup de synthétiseurs vendus très cher ont si souvent un clavier donnant l'impression d'écraser un chewing-gum trop mâché.
C - Enfin une disquette contenant le système d'exploitation du synthétiseur, des morceaux de musique, des sons et quatre programmes éducatifs.
L'ensemble à première vue semble donc très attractif. En effet, qui n'a pas rêvé de faire de la musique avec son micro-ordinateur ? Le système d'exploitation permet d'écrire sa partition sur quatre voix, d'enregistrer son œuvre sur cassette ou disquette ou encore de l'imprimer, mais malheureusement voix par voix. Ceci est à mon avis un gros défaut. Quel intérêt y-a-t'il à imprimer chaque voix, si l'on doit ensuite recopier manuellement le tout pour obtenir sa partition définitive ? De plus comme le montre l'exemple, la note située à la fin de chaque mesure se confond avec la barre de mesure. Le logiciel testé n'étant qu'un prototype, espérons que ce défaut sera corrigé. Outre cette possibilité d'écriture, plusieurs morceaux sont fournis avec l'ensemble.
Une fois le morceau chargé, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Soit l'écoute pure et simple, soit l'écoute du chant seul — vous vous accompagnez alors au clavier — soit enfin l'inverse, c'est-à-dire chant joué au clavier accompagné par la mélodie en mémoire. Une dernière possibilité permet d'utiliser le clavier seul comme un véritable synthétiseur. Du moins c'est ce que l'on pourrait attendre. En fait, on est vite déçu. La gestion du clavier se fait sur douze voix ; c'est-à-dire qu'il est possible de plaquer un accord avec vos dix doigts, votre nez et un doigt de pied ou ce que vous voulez. Là, je dis bravo ! Peu de synthétiseurs offrent ceci. Malheureusement, ou heureusement, selon ce que l'on vient d'acheter, ce synthétiseur contrairement aux autres permet à peine de faire de la synthèse de son. La seule enveloppe que l'on puisse modifier est l'enveloppe de volume. Rien donc en ce qui concerne l'enveloppe de période. Adieu bon nombre d'effets pour qui cette enveloppe est indispensable. De plus, il n'est pas possible d'additionner plusieurs harmoniques. Alors trouvez-moi un instrument dont le son n'est constitué que de sa fondamentale !

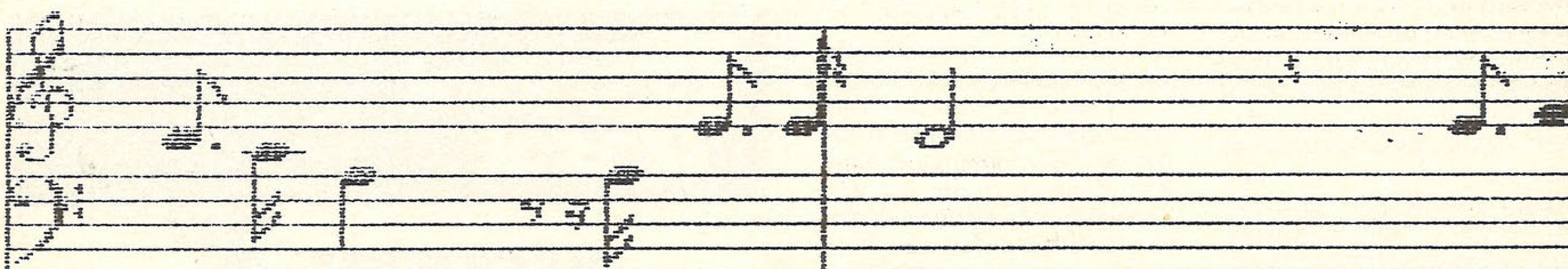


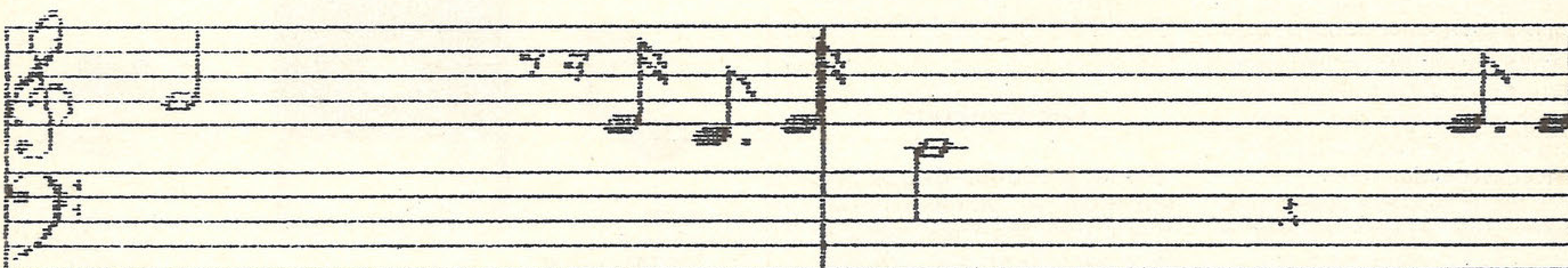
Les logiciels

Comme je le disais dans la présentation, le synthétiseur est fourni avec plusieurs logiciels. Bien que très simples, ces logiciels peuvent être très utiles à celui qui voudrait copier une partition et même peut-être la jouer sur le clavier. Pas de faux espoirs bien sûr, vous ne deviendrez pas un "Glenn Gould" après la réussite de ces logiciels. Le premier est intitulé "CLÉ-SOLFA". Comme son nom l'indique, ce logiciel vous familiarise avec la lecture en clé de sol et clé de fa. Vous avez la possibilité de lire une, quatre ou huit notes dans un délai allant de une





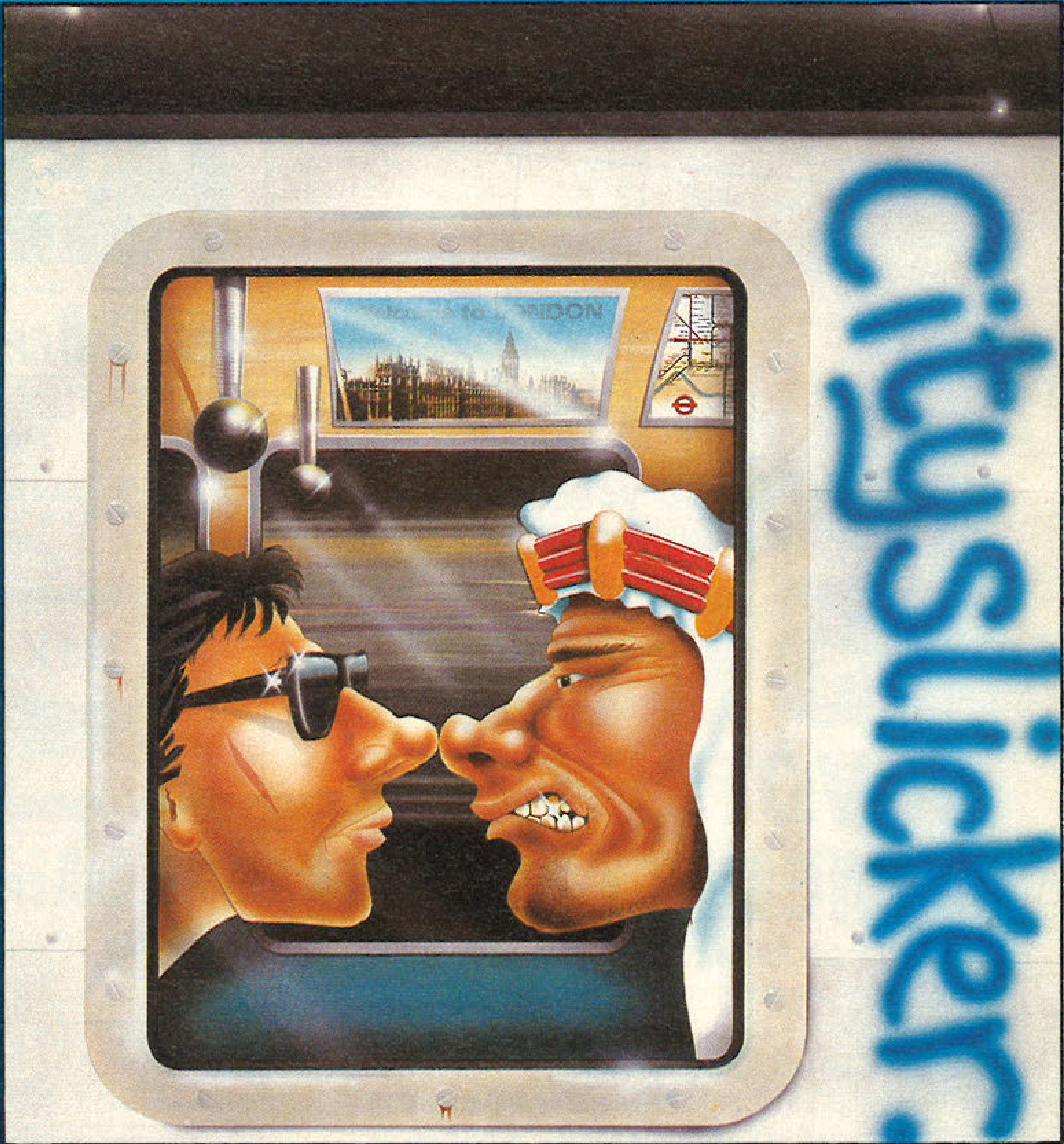




à huit secondes. Arrivé à huit notes en une seconde, bravo ! Vous avez gagné le droit de vous acheter un piano à queue.
Le second intitulé "CLAVIER" vous affiche une note sur une portée et vous devez amener un curseur en face de la touche correspondante du piano. Ce programme est intéressant mais sa manipulation est lourde surtout si l'on ne dispose pas de joystick.
Le troisième intitulé "DICTÉE" est comme son nom l'indique une dictée musicale. L'ordinateur vous demande votre niveau (1 à 4) puis vous donne le "La" puis joue une note que vous devez reconnaître. Selon le niveau choisi, la gamme est plus ou moins large. Ici, on a vite fait le tour. Dommage qu'il ne soit pas possible d'avoir toute une séquence après le "La". Enfin cela permet à ceux, comme moi, qui n'aiment pas les dictées musicales de penser un instant qu'ils sont bons !
Enfin, le dernier logiciel est intitulé "RYTHME". Il s'agit de jouer de la barre espace en rythme avec le métronome en suivant une portée écrite sur l'écran. Vous pouvez travailler en aveugle ou tracer un trait proportionnel à la durée de la pression sur la barre espace. Une fois la séquence terminée, l'ordinateur vous corrige.
Pour conclure, je dirais que je conseille l'achat de ces logiciels à celui qui veut démarrer le solfège à la base. Ceux-ci peuvent être vendus séparément sans le synthétiseur. En ce qui concerne celui-ci je pense que seul la classe de musique d'une école peut y trouver son compte. Le musicien qui achèterait ce matériel en trouvera vite les limites.

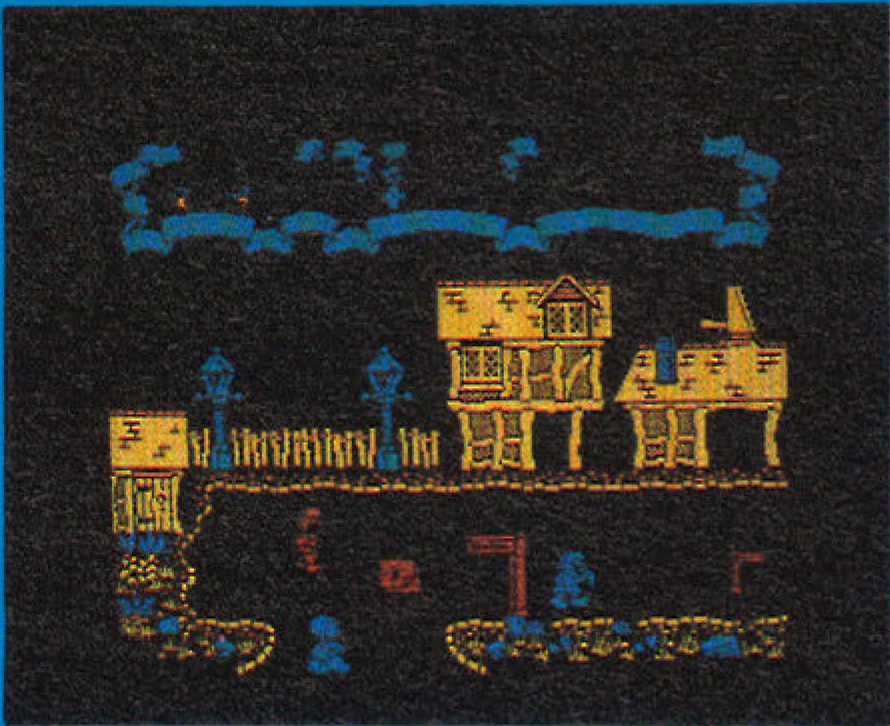
Dominique Gourdier

HEWSON



LONDRES...
UNE BOMBE A ÉTÉ DÉPOSÉE DANS 'THE HOUSE OF PARLIAMENT!!! DANS CE JEU D'ARCADE-AVENTURE VOUS TRAVERSEZ LA VILLE AU MOYEN DU BUS OU DU METRO AFIN DE RECUPERER TOUS LES ELEMENTS VOUS PERMETTANT DE DESAMORCER CETTE BOMBE!



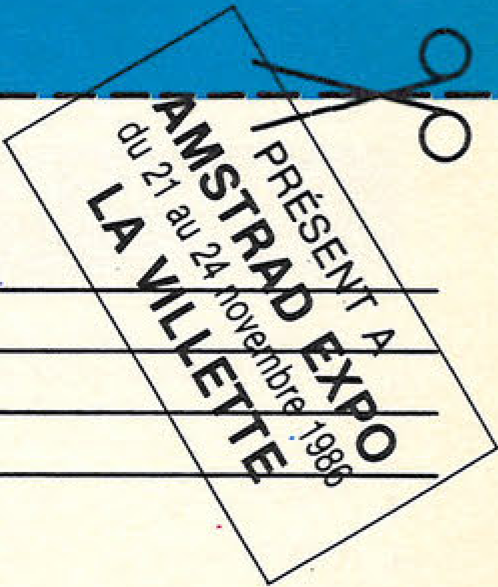


ARCADE-AVENTURE!
RETROUVEREZ-VOUS LA PIERRE DE FEU SACREE QUI A ETE DEROBEE PAR UNE REINE DIABOLIQUE?

DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER...



1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21** AMS-16



NOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

VILLE : ______________ **CODE POSTAL :** ______________

PORT GRATUIT
Règlement par chèque bancaire ou CCP.

- ☐ **CITY STICKER** — ☐ **AMS-CASS 110 FF/** ☐ **AMS-DISC 160 FF** — ☐ **SPEC-CASS 100 FF**
- ☐ **FIRE LORD** — ☐ **AMS-CASS 110 FF/** ☐ **AMS-DISC 160 FF** — ☐ **CBM-CASS 110 FF/** ☐ **CBM-DISC 140 FF**

ENFIN LE LECTEUR 5" 1/4 POUR AMSTRAD



PRIX SPECIAL

1 M OCTETS à

1699 F TTC

PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

J' ♥ LE JASMIN AM 5 D

le 2e lecteur double têtes, double ou quadruble densité, indispensable pour votre AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128 et PCW 8256/8512

Ne payez plus vos disquettes 3" à 60 F. on trouve des disquettes 5" 1/4 à moins de 7 F

Accéder à toute la **bibliothèque CP/M** éditée sur 5" 1/4 grâce aux utilitaires disponibles chez « WILD WEST », 84760 St-Martin de la Brasque. Tél. : 90.77.61.36

JASMIN AM-5D, le lecteur double têtes Puissant mais Econome

Plus besoin de retourner la disquette. La sélection de face se fait par inverseur avec indicateur lumineux.

Lecteur 5" 1/4 JASMIN AM5D + - 1 M : double têtes, quadruble densité, 720 K formatté, entièrement compatible AMSDOS et CP/M/2.2, CP Flash M +, livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes. . . . . 1699,00 F TTC
Cable de liaison pour CPC 6128/664. . . . . 155,00 F TTC
Adaptateur AD 12 - VDC : pour l'utilisation avec des moniteurs sans sortie 12 V. 60,00 F TTC
Kit de liaison du JASMIN AM5D + : avec le PCW 8256/8512. . . 250,00 F TTC
Jasmin-Booster : adaptateur à rajouter derrière l'AM5D ou AM5D + leur permettant d'être utilisé en maître ou esclave, et pour le lecteur 1 M de se comporter en 500K. Disponible en octobre : Prix indicatif. . . . . 350,00 F TTC
Disquettes 5" 1/4, l'unité. . . . . 7,00 F TTC
Imprimante spéciale AMSTRAD AM PRINTER : Silencieuse - 50 CPS - Qualité courrier - 132 colonnes en contractées. . . . . 1995,00 F TTC
Cable CENTRONICS pour AMSTRAD. . . . . 175,00 F TTC



Les prix en boutique comprennent le port.

AMSTRAD - CPC 464 - CPC 664 - CPC 6128 et PCW 8256/8512 - AMSDOS sont des marques déposées d'AMSTRAD. JASMIN AM-5D est une marque déposée de T.R.A.N. sarl. CP/M est une marque déposée de Digital Research

*** 500 K et 1 M octets, non formattés**

Tous nos prix sont en fonction de nos stocks au 1er Septembre 1986

BON DE COMMANDE à T.R.A.N. sarl - 53, impasse Blériot
83130 LA GARDE - Tél. : 94.21.19.68
Crédit possible. Nous téléphoner

AMS-16

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration ___/___ Signature ________

Veuillez m'envoyer d'URGENCE

Désignation	Quantité	Px unit. TTC	Mt.TTC

Nom : . . . .
Adresse : . . . .
Code postal : . . . . Ville . . . .
Tél. obligatoire . . . .
Date : . . . . Signature : . . . .
Ci-joint un chèque total : . . . .

Port gratuit en France pour achat de plus de 500 F TTC. Forfait de port en France pour achat de moins de 500 F : 40,00 F TTC
Supplément Contre-Remboursement : 120,00 F TTC

O.G.S. - 94.65.39.05

AMSYNTH

Editeur de tous les paramètres sonores de l'Amstrad

Grâce à ce programme, vous allez pouvoir obtenir les sons les plus délirants avec votre ordinateur préféré et si le titre de ce programme est une compilation de « Amstrad et synthétiseur », il fait aussi penser à absinthe. Est-ce un hasard qui fait bien les choses ? Je le pense car avec Amsynth vous allez pouvoir vous enivrer de musiques en tous genres. Le programme va se décomposer en quatre parties. Je vais les passer rapidement en revue avant de les reprendre une par une en détail.

La première partie est la présentation de l'écran d'édition. La deuxième partie est l'édition de tous les paramètres. On y trouve l'enveloppe de volume, l'enveloppe de ton, le volume, les harmoniques, le bruit et la durée de la note. Vient ensuite l'interrogation du clavier afin de changer les paramètres ou de jouer de la musique. Enfin nous trouvons un écran d'aide rappelant la définition des touches de fonction.
Regardons plus en détails la première partie. Dans les premières lignes, je dimensionne quelques variables qui me serviront plus tard à indiquer l'équivalence entre les touches du clavier et les notes jouées par ces touches. Je donne ensuite des valeurs de départ à l'harmonique (h,ha) pour que les trois voix jouent à l'unisson, au volume (v), à la durée (d) et enfin au bruit (b). On en arrive au premier écran de présentation. Rien de spécial à dire sur ces lignes si ce n'est une petite astuce que je vous conseille pour centrer les titres avec un LEN. Ceci évite de compter le nombre de caractères et de faire le petit calcul que l'Amstrad fait si bien. Entrons tout de suite dans le vif du sujet avec l'écran que j'ai appelé de travail. C'est à partir de celui-ci que nous allons éditer tous les paramètres.

Les fenêtres

La première chose à faire est de créer des fenêtres. En effet, pour se simplifier le travail, il est préférable d'associer chaque canal à une fenêtre. Ainsi, pour passer d'un canal à l'autre, il suffira de changer le numéro de la fenêtre. Deux fenêtres sont réservées à la séparation des canaux ; cela permet d'effacer une fenêtre de travail sans affecter la séparation. Enfin, dans le bas de l'écran, une dernière fenêtre indique la corellation entre les touches du clavier et les notes associées à ces touches.
Une fois ces fenêtres crées, il ne reste plus qu'à les remplir. Tout d'abord les fenêtres qui ne changeront pas, c'est-à-dire le titre et l'affectation du clavier. Je passe très vite sur celles-ci qui ne posent aucun problème spécifique ; juste un simple affichage de DATA. En 420 commencent les choses intéressantes avec l'affichage proprement dit des trois canaux.
Autant commencer par le début : affichons

alors le numéro du canal. Jusque-là rien de bien compliqué. Comme vous le savez déjà, les enveloppes de volume et de ton sont divisées en cinq sections maximum. Il va donc falloir réserver cinq lignes pour celles-ci. Certains seront peut-être étonnés de voir que seuls le temps et la variation de volume ou de période sont affichés. Cet oubli est volontaire car j'ai laissé le nombre de pas à 1. Cela limite un peu le programme mais le simplifie beaucoup et permet tout de même de créer des sons intéressants. De plus, étant donnée la plage acceptable pour les autres variables, il n'est que peu nécessaire de faire varier le nombre de pas. Après cette parenthèse, revenons à notre écran. Les sections affichées, nous allons imprimer les paramètres de volume, harmonique, bruit, durée, numéro d'enveloppe ainsi que leurs valeurs. Enfin, il ne reste plus qu'à afficher les valeurs pour les enveloppes. Au départ, seront affichés les paramètres des trois enveloppes de volume.

Editer les enveloppes

Nous passons maintenant dans la partie édition des paramètres. La première est l'édition des enveloppes de volume. Le même écran servant aux enveloppes de volume et de ton, je viens tout d'abord préciser en 590 qu'il s'agit ici de volume. En 610, je définie les paramètres du curseur (s = section, z = 13e colonne de la fenêtre). Enfin, en 620, j'imprime à l'écran les valeurs de l'enveloppe du canal choisi. J'affiche ensuite la flèche qui va me permettre de savoir où je suis sur l'écran et enfin la durée totale de l'enveloppe. A partir de 650, je viens interroger le clavier pour éditer mon enveloppe. Les touches + et – permettent de changer la valeur du chiffre placé devant la flèche. Dans le cas ou l'une de ces deux touches n'a pas été frappée : on efface le curseur en 700 en le remplaçant par un caractère vide (chr$(32)), et on va au sous-programme situé en 880. Ce sous-programme interroge les quatre flèches, (celles-ci permettant d'aller vers un autre paramètre de l'enveloppe), la touche ENTER qui arrête l'édition pour passer en mode clavier musical et enfin la touche . qui permet d'entendre une note musicale afin de se rendre compte de la qualité du son créé. De nouveau, si aucune de ces touches n'est frappée, on passe au sous-programme situé en 1550. Celui-ci interroge tout le pavé numérique afin de savoir si l'on veut passer à une autre enveloppe ou à tout autre paramètre du son. Ce balayage fait, on revient en 630 sauf si l'on a pris une sortie en cours de route.

Dans le cas de l'enveloppe de ton, le schéma est très proche du sous-programme précédent. En 750, on affiche « per » à la place de « vol ». pour le reste, la démarche est strictement la même. Touches + ou – puis les flèches et enfin le pavé numérique. Une seule variante se situe dans la possibilité de répéter l'enveloppe de ton tout le temps de la durée d'une note, à la condition que le numéro de cette enveloppe soit négatif. La touche R (comme répétition) est utilisée. A tout moment, pendant l'édition de l'enveloppe de ton, il est possible d'aller changer ce numéro d'enveloppe. Si celui-ci est positif, la touche – le rend négatif. Dans le cas contraire, on utilise +. Après l'inversion, on revient automatiquement à l'enveloppe.
Après ces deux sous-programmes d'édition d'enveloppe, nous allons passer à quelque chose de plus simple avec l'édition du volume. Comme tout ce qui va suivre maintenant, nous n'allons plus éditer qu'un seul paramètre à la fois. Ce premier module est très simple. Une fois la flèche placée devant la valeur du volume pour le canal demandé, on vient scruter les touches + et – puis on retourne au pavé numérique avec "Gosub 920" et "Gosub 1550" avant de revenir en 1060 pour continuer l'édition du volume à moins que l'on ait choisi une autre édition par le pavé numérique.

Les harmoniques

Nous trouvons ensuite le sous-programme de création des harmoniques. Ce sous-programme permet de mélanger le son dont on choisi la hauteur à l'aide d'une touche avec sa tierce mineure ou majeure, sa quinte mineure ou majeure, sa septième mineure ou majeure et enfin son octave supérieure. Ses différentes harmoniques sont répertoriées de deux à huit. Zéro est réservé pour l'unisson et un pour le chorus. Dans ce cas, la note est jouée très légèrement désaccordée par rapport à la note initiale. Enfin, un dernier algorythme précise que si les canaux deux et trois sont en chorus, alors deux est joué légèrement plus haut et trois est joué légèrement plus bas. Cela permet d'avoir un son encore plus riche. Au niveau du programme, la démarche est assez simple. On vient positionner le curseur devant le chiffre de l'harmonique que l'on veut modifier. On teste ensuite les touches + et –. Au cas ou l'une de ces touche est utilisée, changeant la variable h, alors on divise la période par un certain facteur correspondant au rapport entre le do et son harmonique dans la gamme tempérée. Dans le cas contraire, on va voir ce qui se passe du côté du pavé numérique puis on revient au début du sous-programme pour un nouveau tour à moins que l'on ne soit parti ailleurs.

Le bruit/la durée des notes

Nous nous intéressons maintenant au réglage du bruit. La démarche est désormais classique pour vous. Positionnement de la flèche, touches + et –, pavé numérique et retour au début du sous-programme. La plus grosse difficulté vient du bruit lui-même. En effet, dès que le bruit apparaît (bruit = 1), la différence est énorme. Il faut donc trouver un juste équilibre entre bruit et volume du canal qui émet le bruit, à moins bien sûr que l'on cherche à imiter une catastrophe nucléaire.
Le dernier sous-programme d'édition est celui de la durée des notes. Tout comme le volume, on peut en tenir compte ou laisser les enveloppes déterminer cette durée. Là, je ne peux être d'aucun conseil et chacun appréciera la méthode qui lui convient le mieux. Je pense qu'il n'est plus nécessaire de s'étendre sur la structure de ce sous-programme maintenant habituel pour vous.
Enfin nous arrivons à la partie la plus simple du programme : le balayage. En effet, c'est ici que je viens scruter le pavé numérique puis dans un deuxième temps le clavier dit « musical ». Rien qu'une série de IF INKEY(x) THEN... Avis aux fainéants, étant donné la similitude de toutes ces lignes, l'éditeur permet de réécrire plus de cinquante fois la même ligne. Soyez tout de même très vigilants car une faute de frappe dans ces lignes pourrait donner des sons bizarres. Alors je le dis tout de suite : MON clavier est juste et si le vôtre est faut, relisez votre listing.
Tout à la fin du programme, se trouve le tableau d'aide. Celui-ci sera très utile au début pour savoir exactement comment appeler tel ou tel paramètre. Vous pourrez l'appeler à tout moment par la touche 0 du pavé numérique.
La description du programme est maintenant terminée. Encore quelques conseils tout de même. Tout d'abord, vous tirerez le meilleur parti de ce programme en reliant votre Amstrad avec un ampli extérieur, sinon les basses vont se transformer en borborygmes. Si vous désirez utiliser les enveloppes dans un autre programme, vous les recopierez ainsi : No env ou ent, 1, vol(1) ou per (1), tv(1) ou tp(1),1, vol(2) ou per(2) etc. Quant aux autres paramètres vous les recopierez directement sans problème. Bon courage pour cette petite dactylo. Pensez que celle-ci terminée, l'Amstrad va vous charmer avec sa voix que vous pourrez adoucir à volonté.

Dominique Gourdier

```
10 ' ******************************
20 ' *  programme synthetiseur   *
30 ' *       par D. GOURDIER      *
40 ' *   pour Amstrad Magazine   *
50 ' ******************************
60 DIM note$(13),touche$(13),locanote(13),locatouche(13)
70 FOR i=1 TO 3
80 h(i)=0:ha(i)=1:v(i)=5:d(i)=50:b(i)=0:nenv(i)=i:nent(i)=i
90 NEXT
100 inv$=CHR$(24):titre$=" A M S Y N T H ":aide$=" T O U C H E S  D E  F O N C
 T I O N "
110 INK 0,23:INK 1,3:BORDER 9
120 a=LEN(titre$):b=40-a:c =INT(b/2)
130 ' ************** ecran de presentation ******************************
140 MODE 1:LOCATE c,5:PRINT titre$
150 FOR i=1 TO c+5:LOCATE (c-2)+i,3:PRINT CHR$(202):LOCATE (c-2)+i,7:PRINT CHR$(
202):NEXT
160 FOR i=4 TO 6:LOCATE c-1,i:PRINT CHR$(202):LOCATE ((c-2)+(c+5)),i:PRINT CHR$(
202):NEXT
170 a$="Transforme votre AMSTRAD":b$="en synthetiseur !!":c$="Dominique GOURDIER
 oct. 1986"
180 a=LEN(a$):la=INT((40-a)/2):b=LEN(b$):lb=INT ((40-b)/2):c=LEN(c$):lc=INT ((40
```

EXIGEZ LE PRIX AU KILOCTET

ARTISAN-COMMERÇANT PARTICULIER

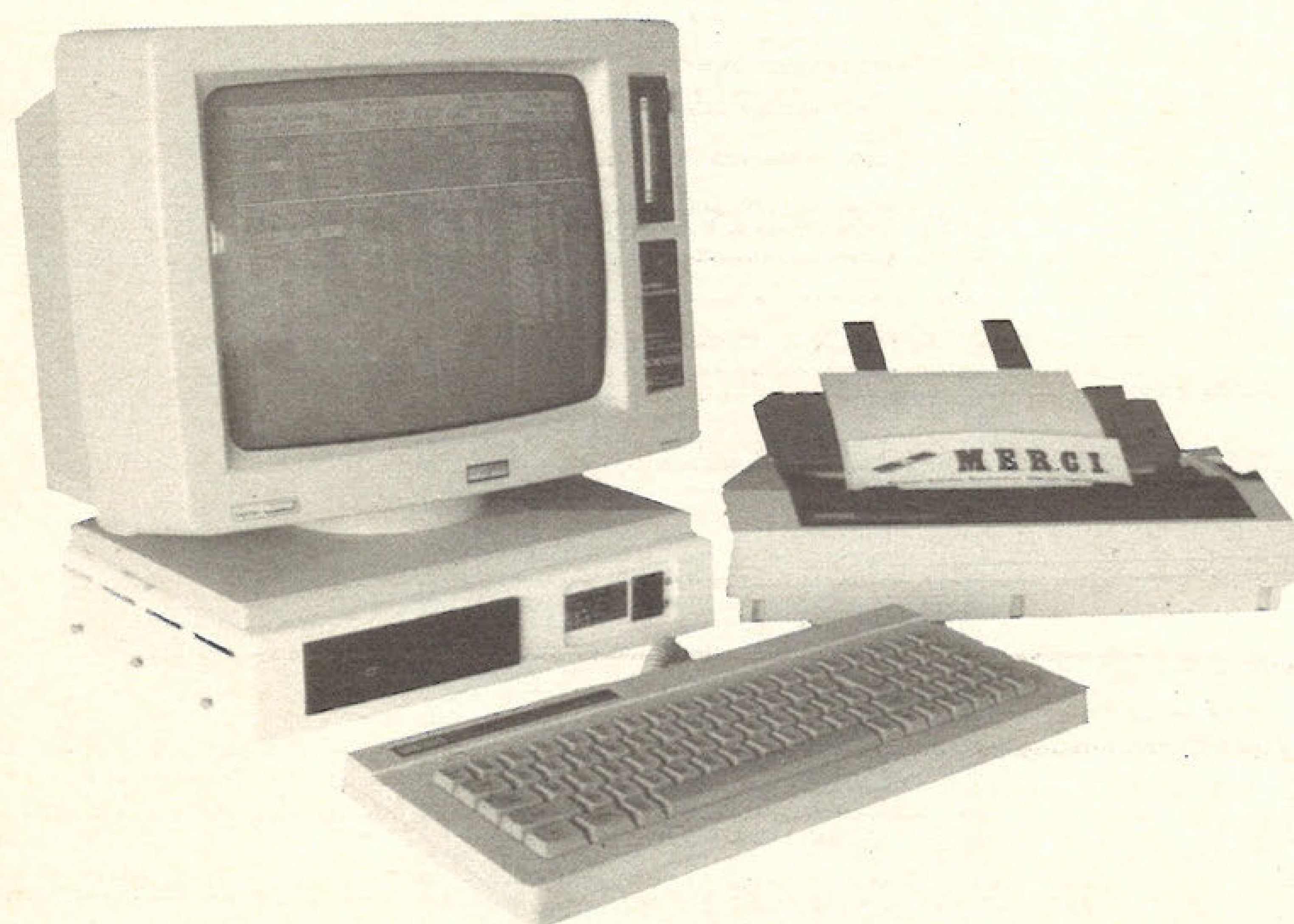
PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

NOUVEAU sur le MARCHE AMSTRAD

0.59FHT le kiloctet

DISQUE DUR PCW 10

10 MEGAOCTETS



PCW 9256

Comprenant :
1 x PCW 8256
1 x PCW 10

9997FHT

PCW 10 seul

5990FHT

PCW 10

- FULL COMPATIBLE CP/M PLUS*
- FULL COMPATIBLE LOCOSCRIPT*
- FACILE A BRANCHER
- Temps accès moyen 85 ms
- Capacité 10 millions de caractères

*Compatibilité locoscript développée par locomotive Software

REVENDEURS - COMMANDE MINIMUM 6 UNITES

M.E.R.C.I.

Rue Ampère
ZI INGRE
45140 ST JEAN DE LA RUELLE
Tél. : 38 72 22 83 - 38 43 11 83

NOM : ....
ADRESSE : ....
....
CODE POSTAL : ....
VILLE : ....

CHEQUE JOINT à la commande

JE COMMANDE

Produit	Qté	PRIX Un.	TOTAL
PCW 9256		9997	
PCW 10		5990	
Forfait de Port		190	
TVA 18,60 %			
NET A PAYER			

AMS-16



```
-c)/2)
190 LOCATE la,10:PRINT a$:LOCATE lb,12:PRINT b$:LOCATE lc,14:PRINT c$
200 LOCATE 8,20:PRINT "T = ecran de travail":LOCATE 8,21:PRINT"A = ecran d'aide"
:LOCATE 12,23:PRINT"Choisisez votre option"
210 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 210
220 IF INKEY(69)=0 THEN 2210
230 IF INKEY(51)=0 THEN 250
240 ' *************** ecran de travail *********************************
250 MODE 2
260 WINDOW #1,1,80,1,4
270 WINDOW #2,1,26,5,20:WINDOW #3,28,53,5,20:WINDOW #4,55,80,5,20:WINDOW #5,27,2
7,5,20:WINDOW #6,54,54,5,20
280 WINDOW #7,1,80,21,25
290 LOCATE #1,33,2:PRINT#1,inv$+titre$
300 PRINT#1,inv$:FOR i=1 TO 80:PRINT#1,CHR$(154);:NEXT
310 FOR i=1 TO 15:PRINT #5,CHR$(42);:PRINT#6,CHR$(42);:NEXT
320 RESTORE
330 FOR I=1 TO 13:READ note$(i),touche$(i),locanote(i),locatouche(i):NEXT
340 l=0
350 FOR i=1 TO 13
360 LOCATE #7, 5+l,locanote(i):PRINT#7,note$(i):LOCATE #7,5+l,locatouche(i):PRIN
T#7,touche$(i):LOCATE #7,5+l,(locanote(i))+1:PRINT#7
,CHR$(94)
370 l=l+(LEN(note$(i)))+1
380 NEXT
390 DATA DO,A,2,4,DO#,W,1,3,RE,S,2,4,RE#,E,1,3,MI,D,2,4,FA,F,2,4,FA#,T,1,3
400 DATA SOL,G,2,4,SOL#,Y,1,3,LA,H,2,4,LA#,U,1,3,SI,J,2,4,DO,K,2,4
410 LOCATE #7,55,2:PRINT#7,"SHIFT = octave superieure":LOCATE #7,55,4:PRINT#7,"C
TRL  = octave inferieure"
420 FOR i=2 TO 4
430  LOCATE #i,10,1:PRINT#i,"CANAL ";i-1:NEXT
440 v$="Vol.":t$="Temps":s$="Section":p$="Per."
450 FOR i=2 TO 4
460 c=i-1
470 LOCATE #i,13,3:PRINT#i,t$:LOCATE #i,20,3:PRINT#i,v$
480 FOR s= 1 TO 5:LOCATE #i,2,4+s:PRINT#i,s$;s:NEXT
490 LOCATE #i,2,11:PRINT#i,"Volume =":LOCATE #i,20,11:PRINT#i,v(c)
500 LOCATE #i,2,12:PRINT#i,"Harmonique =":LOCATE #i,20,12:PRINT#i,h(c)

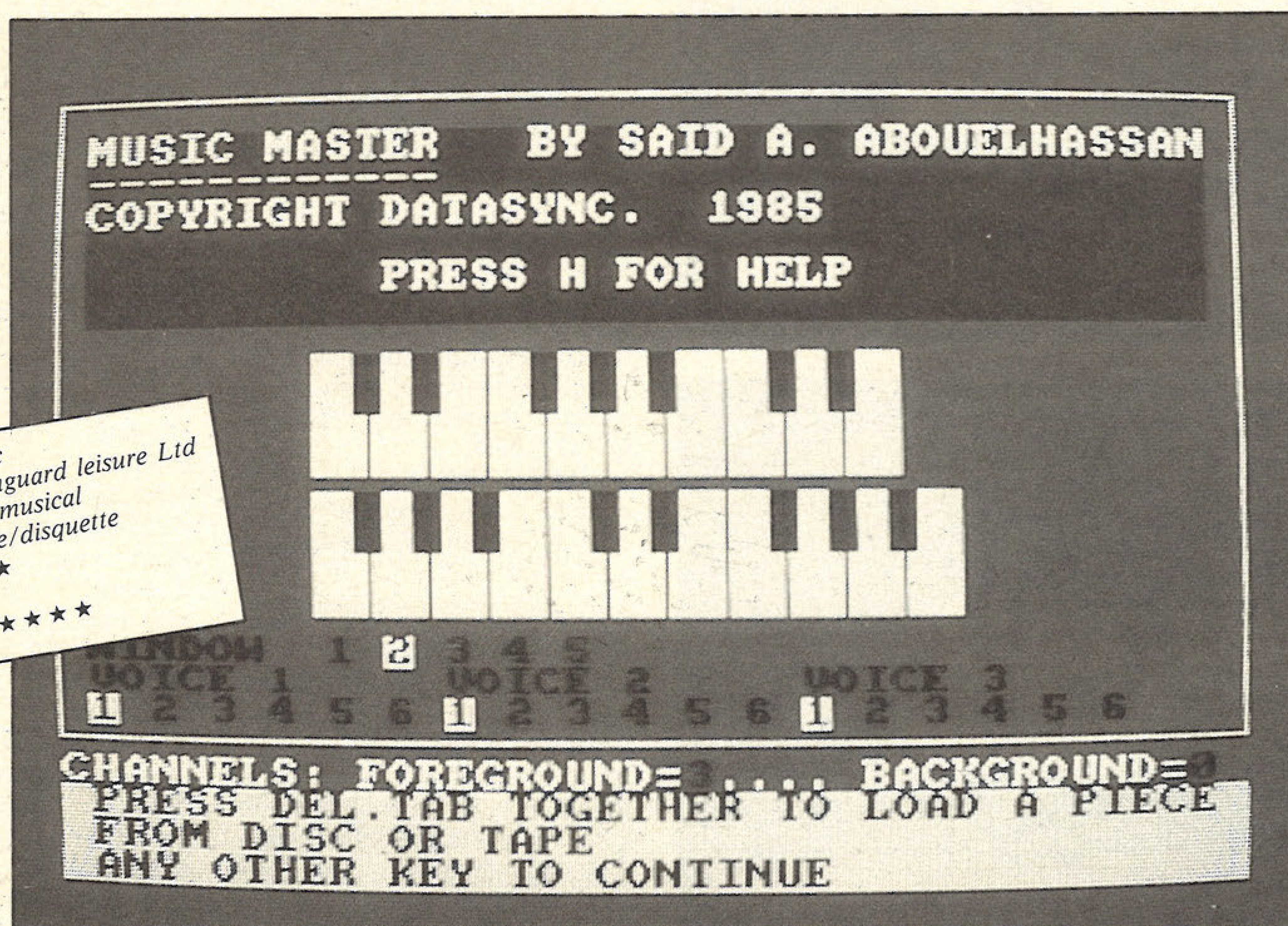
510 LOCATE #i,2,13:PRINT#i,"Bruit =":LOCATE #i,20,13:PRINT#i,b(c)
520 LOCATE #i,2,14:PRINT#i,"Duree =":LOCATE #i,20,14:PRINT#i,d(c)
530 LOCATE #i,2,15:PRINT#i,"No enveloppe =":LOCATE #i,20,15:PRINT#i,nenv(c)
540 NEXT
550 LOCATE 1,20:FOR i=1 TO 80:PRINT CHR$(154);:NEXT
560 FOR c=1 TO 3:t(c)=0:i=c+1:FOR s=1 TO 5:LOCATE #i,13,4+s:PRINT#i,tv(c,s):t(c)
=t(c)+tv(c,s):LOCATE #i,21,4+s:PRINT#i,vol(c,s):NEXT
 s:LOCATE #i,2,10:PRINT#i,"Total =           ":LOCATE #i,13,10:PRINT#i,t(c):NEXT c
570 GOSUB 1570:GOTO 1770
580 ' *************** edition enveloppe de volume ******************
590 LOCATE #w,20,3:PRINT#w,v$
600 LOCATE #w,20,15:PRINT#w,nenv(c)
610 s=1:z=13:x=s+4
620 FOR i=1 TO 5:LOCATE #w,z,4+i:PRINT#w,tv(c,i):LOCATE #w,21,4+i:PRINT#w,vol(c,
i):NEXT
630 x=s+4:LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(243)
640 LOCATE #w,13,10:PRINT#w,tv(c,1)+tv(c,2)+tv(c,3)+tv(c,4)+tv(c,5)
650 b$=INKEY$:IF b$="" THEN 650
660 IF INKEY(28)=0 AND z=13 THEN tv(c,s)=tv(c,s)+1:LOCATE #w,z,x:PRINT#w,tv(c,s)
670 IF INKEY(28)=0 AND z=21 THEN vol(c,s)=vol(c,s)+1:LOCATE #w,z,x:PRINT#w,vol(c
,s)
680 IF INKEY(25)=0 AND z=13 THEN tv(c,s)=tv(c,s)-1:LOCATE #w,z,x:PRINT#w,tv(c,s)
:IF tv(c,s)<0 THEN tv(c,s)=0:PRINT#w, CHR$(7):LOCATE
 #w,z,x:PRINT#w,tv(c,s)
690 IF INKEY(25)=0 AND z=21 THEN vol(c,s)=vol(c,s)-1:LOCATE #w,z,x:PRINT#w,vol(c
,s)
700 LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(32)
710 GOSUB 880:GOSUB 1570:GOTO 630
720 '************** Edition enveloppes de periode *************************
730 FOR j=1 TO 5: LOCATE #w,13,4+j:PRINT#w,tp(c,j):LOCATE #w,21,4+j:PRINT#w,per(
c,j):NEXT j
740 LOCATE #w,13,10:PRINT#w,"
750 LOCATE #w,20,3:PRINT#w,p$
760 LOCATE #w,20,15:PRINT#w,nent(c)
770 s=1:z=13
780  x=s+4:LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(243)
790 t(c)=tp(c,1)+tp(c,2)+tp(c,3)+tp(c,4)+tp(c,5):LOCATE #w,13,10:PRINT#w,t(c)
800 b$=INKEY$:IF b$="" THEN 800
810 IF INKEY(28)=0 AND z=13 THEN tp(c,s)=tp(c,s)+1:LOCATE #w,z,x:PRINT#w,tp(c,s)
820 IF INKEY(28)=0 AND z=21 THEN per(c,s)=per(c,s)+1:LOCATE #w,z,x:PRINT#w,per(c
,s)
830 IF INKEY(25)=0 AND z=13 THEN tp(c,s)=tp(c,s)-1:LOCATE #w,z,x:PRINT#w,tp(c,s)
:IF tp(c,s)<0 THEN tp(c,s)=0:PRINT#w, CHR$(7):LOCATE
 #w,z,x:PRINT#w,tp(c,s)
840 IF INKEY(25)=0 AND z=21 THEN per(c,s)=per(c,s)-1:LOCATE #w,z,x:PRINT#w,per(c
,s)
850 IF INKEY(50)=0 THEN LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(32):GOTO 1460
860 LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(32)
870 GOSUB 880:GOSUB 1570:GOTO 780
880  IF INKEY(0)=0 THEN LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(32):s=s-1:IF s<1 THEN s=1
890  IF INKEY(2)=0 THEN LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(32):s=s+1:IF s>5 THEN s=5
900  IF INKEY(8)=0 THEN LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(32):z=13
910  IF INKEY(1)=0 THEN LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(32):z=21
920  IF INKEY(6)=0 THEN LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(32):GOTO 1770
930 IF INKEY(7)=0 THEN GOSUB 950:no=239:GOSUB 990
940 RETURN
950 FOR n=1 TO 3
960 ENV nenv(n),1,vol(n,1),tv(n,1),1,vol(n,2),tv(n,2),1,vol(n,3),tv(n,3),1,vol(n
,4),tv(n,4),1,vol(n,5),tv(n,5)
970 ENT nent(n),1,per(n,1),tp(n,1),1,per(n,2),tp(n,2),1,per(n,3),tp(n,3),1,per(n
,4),tp(n,4),1,per(n,5),tp(n,5)
980 NEXT:RETURN
990 RELEASE 7
1000 SOUND 161,no/ha(1),d(1),v(1),1,1,b(1)
1010 SOUND 162,no/ha(2),d(2),v(2),2,2,b(2)
1020 SOUND 156,no/ha(3),d(3),v(3),3,3,b(3)
1030 GOTO 920
1040 ' ************* reglage de volume ***********************************
1050 z=20:s=11
1060 LOCATE #w,z-1,s:PRINT#w,CHR$(243)
1070 vo$=INKEY$:IF vo$="" THEN 1070
1080 IF INKEY(28)=0 THEN v(c)=v(c)+1:LOCATE #w,z,s:PRINT#w,v(c):IF v(c)>15 THEN
v(c)=15:PRINT#w,CHR$(7):LOCATE #w,z,s:PRINT#w,v(c)
1090 IF INKEY(25)=0 THEN v(c)=v(c)-1:LOCATE #w,z,s:PRINT#w,v(c):IF v(c)<0 THEN v
(c)=0:PRINT#w,CHR$(7):LOCATE #w,z,s:PRINT#w,v(c)
1100 LOCATE #w,z-1,s:PRINT#w,CHR$(32)
1110 x=s:GOSUB 920:GOSUB 1570:GOTO 1060
1120 '**************** creation des harmoniques ********************
1130 s=12:z=20:x=s
1140 LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(243)
1150 h$=INKEY$:IF h$="" THEN 1150
1160 IF INKEY(28)=0 THEN h(c)=h(c)+1:LOCATE #w,z,s:PRINT#w,h(c):IF h(c)>8 THEN h
(c)=8:PRINT#w,CHR$(7):LOCATE #w,z,s:PRINT#w,h(c)
1170 IF INKEY(25)=0 THEN h(c)=h(c)-1:LOCATE #w,z,s:PRINT#w,h(c):IF h(c)<0 THEN h
(c)=0:PRINT#w,CHR$(7):LOCATE #w,z,s:PRINT#w,h(c)
1180 IF h(c)=0 THEN ha(c)=1
1190 IF h(c)=1 THEN ha(c)=1.002
1200 IF h(c)=2 THEN ha(c)=1.1892
1210 IF h(c)=3 THEN ha(c)=1.2599
1220 IF h(c)=4 THEN ha(c)=1.4142
1230 IF h(c)=5 THEN ha(c)=1.4983
1240 IF h(c)=6 THEN ha(c)=1.7818
1250 IF h(c)=7 THEN ha(c)=1.8877
1260 IF h(c)=8 THEN ha(c)=2
1270  IF h(2)=1 AND h(3)=1 THEN ha(3)=0.998
1280 LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(32)
1290 GOSUB 920:GOSUB 1570:GOTO 1140
1300 ' ****************** reglage de bruit ************************
1310 z=20:s=13:x=s
1320 LOCATE #w,z-1,s:PRINT#w,CHR$(243)
1330 b$=INKEY$:IF b$="" THEN 1330
1340 IF INKEY(28)=0 THEN b(c)=b(c)+1:LOCATE #w,z,s:PRINT#w,b(c):IF b(c)>31 THEN
b(c)=31:PRINT#w,CHR$(7):LOCATE #w,z,x:PRINT#w,b(c)
1350 IF INKEY(25)=0 THEN b(c)=b(c)-1:LOCATE #w,z,s:PRINT#w,b(c):IF b(c)<0 THEN b
(c)=0:PRINT#w,CHR$(7):LOCATE #w,z,x:PRINT#w,b(c)
1360 LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(32)
1370 GOSUB 920:GOSUB 1570:GOTO 1320
1380 '****************** reglage de duree ***************************
1390 z=20:s=14:x=s
1400 LOCATE #w,z-1,s:PRINT#w,CHR$(243)
1410 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 1410
1420 IF INKEY(28)=0 THEN d(c)=d(c)+1:LOCATE #w,z,s:PRINT#w,d(c)
1430 IF INKEY(25)=0 THEN d(c)=d(c)-1:LOCATE #w,z,s:PRINT#w,d(c)
1440 LOCATE #w,z-1,x:PRINT#w,CHR$(32)
1450 GOSUB 920:GOSUB 1570:GOTO 1400
1460 ' repetition ent
1470 s=15:z=20:x=s
1480 LOCATE #w,z,s:PRINT#w,CHR$(243)
1490 r$=INKEY$:IF r$="" THEN 1490
1500 IF INKEY(28)=0 THEN nent(c)=ABS(nent(c)):LOCATE #w,z,s:PRINT#w,nent(c)
1510 IF INKEY(25)=0 THEN nent(c)=-ABS(nent(c)):LOCATE #w,z,s:PRINT#w,nent(c)
1520 LOCATE #w,z-1,s:PRINT#w,CHR$(32)
1530 GOTO 770
1540 ' balayage du clavier des touches de fonction
1550 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1540
1560 SPEED KEY 20,3
1570 IF INKEY(13)=0 THEN w=2:c=1:GOSUB 580
1580 IF INKEY(14)=0 THEN w=3:c=2:GOSUB 580
1590 IF INKEY(5)=0 THEN w=4:c=3:GOSUB 580
1600 IF INKEY(13)=32 THEN w=2:c=1: GOSUB 720
1610 IF INKEY(14)=32 THEN w=3:c=2: GOSUB 720
1620 IF INKEY(5)=32 THEN w=4:c=3: GOSUB 720
1630 IF INKEY(20)=0 THEN  w=2:c=1:GOSUB 1040
1640 IF INKEY(12)=0 THEN  w=3:c=2:GOSUB 1040
1650 IF INKEY(4)=0 THEN  w=4:c=3:GOSUB 1040
1660 IF INKEY(20)=32 THEN w=2:c=1:GOSUB 1120
1670 IF INKEY(12)=32 THEN w=3:c=2:GOSUB 1120
1680 IF INKEY(4)=32 THEN w=4:c=3:GOSUB 1120
1690 IF INKEY (20)=128 THEN w=2:c=1:GOSUB 1300
1700 IF INKEY(12)=128 THEN w=3:c=2:GOSUB 1300
1710 IF INKEY(4)=128 THEN w=4:c=3:GOSUB 1300
1720 IF INKEY(10)=0 THEN w=2:c=1:GOSUB 1380
1730 IF INKEY(11)=0 THEN w=3:c=2:GOSUB 1380
1740 IF INKEY(3)=0 THEN w=4:c=3:GOSUB 1380
1750 IF INKEY(15)=0 THEN 2210
1760 RETURN
1770 ' balayage du clavier musical
1780 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1780
1790 SPEED KEY 5,5
1800 IF INKEY(69)=0 THEN no=478:GOSUB 990
1810 IF INKEY(69)=32 THEN no=239:GOSUB 990
1820 IF INKEY(69)=128 THEN no=956:GOSUB 990
1830 IF INKEY(59)=0 THEN no=451:GOSUB 990
1840 IF INKEY(59)=32 THEN no=225:GOSUB 990
1850 IF INKEY(59)=128 THEN no=902:GOSUB 990
1860 IF INKEY(60)=0 THEN no=426:GOSUB 990
1870 IF INKEY(60)=32 THEN no=213:GOSUB 990
1880 IF INKEY(60)=128 THEN no=851:GOSUB 990
1890 IF INKEY(58)=0 THEN no=402:GOSUB 990
1900 IF INKEY(58)=32 THEN no=201:GOSUB 990
1910 IF INKEY(58)=128 THEN no=804:GOSUB 990
1920 IF INKEY(61)=0 THEN no=379:GOSUB 990
1930 IF INKEY(61)=32 THEN no=190:GOSUB 990
1940 IF INKEY(61)=128 THEN no=758:GOSUB 990
1950 IF INKEY(53)=0 THEN no=358:GOSUB 990
1960 IF INKEY(53)=32 THEN no=179:GOSUB 990
1970 IF INKEY(53)=128 THEN no=716:GOSUB 990
1980 IF INKEY(51)=0 THEN no=338:GOSUB 990
1990 IF INKEY(51)=32 THEN no=169:GOSUB 990
2000 IF INKEY(51)=128 THEN no=376:GOSUB 990
2010 IF INKEY(52)=0 THEN no=319:GOSUB 990
2020 IF INKEY(52)=32 THEN no=159:GOSUB 990
2030 IF INKEY(52)=128 THEN no=638:GOSUB 990
2040 IF INKEY(43)=0 THEN no=301:GOSUB 990
2050 IF INKEY(43)=32 THEN no=150:GOSUB 990
2060 IF INKEY(43)=128 THEN no=602:GOSUB 990
2070 IF INKEY(44)=0 THEN no=284:GOSUB 990
2080 IF INKEY(44)=32 THEN no=142:GOSUB 990
2090 IF INKEY(44)=128 THEN no=568:GOSUB 990
2100 IF INKEY(42)=0 THEN no=268:GOSUB 990
2110 IF INKEY(42)=32 THEN no=134:GOSUB 990
2120 IF INKEY(42)=128 THEN no=526:GOSUB 990
2130 IF INKEY(45)=0 THEN no=253:GOSUB 990
2140 IF INKEY(45)=32 THEN no=127:GOSUB 990
2150 IF INKEY(45)=128 THEN no=506:GOSUB 990
2160 IF INKEY(37)=0 THEN no=239:GOSUB 990
2170 IF INKEY(37)=32 THEN no=119:GOSUB 990
2180 IF INKEY(37)=128 THEN no=478:GOSUB 990
2190 GOSUB 1570:GOTO 1770
2200 END
2210 ' tableau des touches de fonction
2220 MODE 2
2230 a = LEN(aide$):b=INT((80-a)/2)
2240 LOCATE b,2:PRINT inv$+aide$+inv$
2250 RESTORE 2340:FOR i=1 TO 21:READ a$:LOCATE b,3+i:PRINT a$:NEXT
2260 RESTORE 2350:FOR i=1 TO 6:READ b$(i):NEXT
2270 n=0: FOR i=1 TO 6:FOR j=1 TO 3:n=n+1:LOCATE 30,3+n:PRINT b$(i);j:NEXT:NEXT
2280 LOCATE 30,22:PRINT"essai du son pendant l'edition d'un canal"
2290 LOCATE 30,23:PRINT"retour au clavier musical"
2300 LOCATE 30,24:PRINT"appel de la page touche de fonction"
2310 LOCATE 30,25:PRINT"BARRE ESPACE POUR RETOUR AU TRAVAIL"
2320 r$=INKEY$:IF r$="" THEN 2320
2330 IF INKEY(47)=0 THEN 250
2340 DATA 1,2,3,SHIFT 1,SHIFT 2,SHIFT 3,4,5,6,SHIFT 4,SHIFT 5,SHIFT 6,CTRL 4,CTR
L 5,CTRL 6,7,8,9,.,ENTER,0
2350 DATA "appel enveloppe de volume canal ","applel enveloppe de ton canal ","r
eglage de volume canal ","reglage des harmoniques ca
nal ","reglage du bruit canal ",reglage de la duree de la note canal "
```

LAISSEZ TOMBER VOS





MUSIC MASTER JOUE POUR VOUS



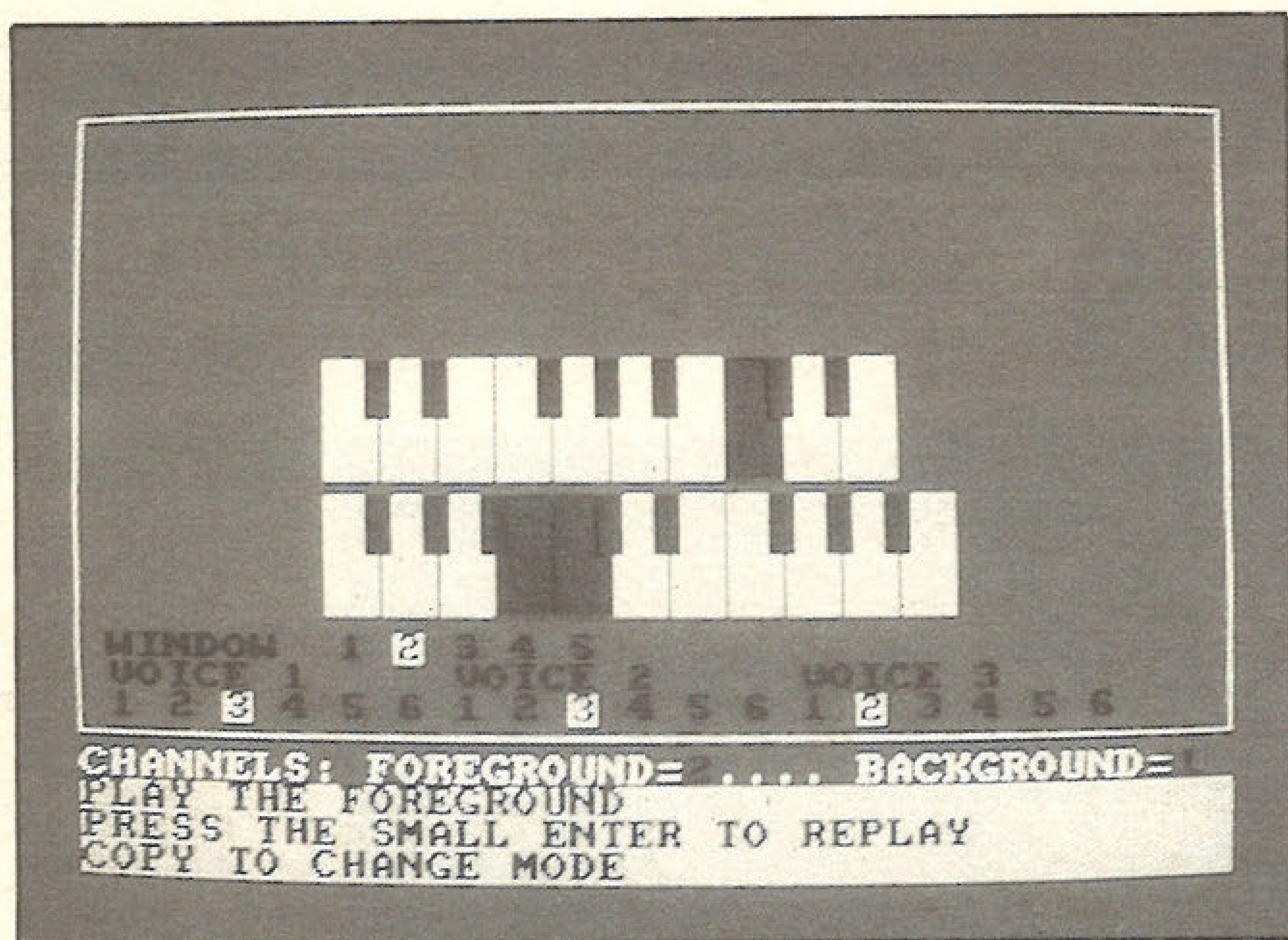
Éditeur : Datasync
Distributeur : Vanguard leisure Ltd
Genre : utilitaire musical
Support : cassette/disquette
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★

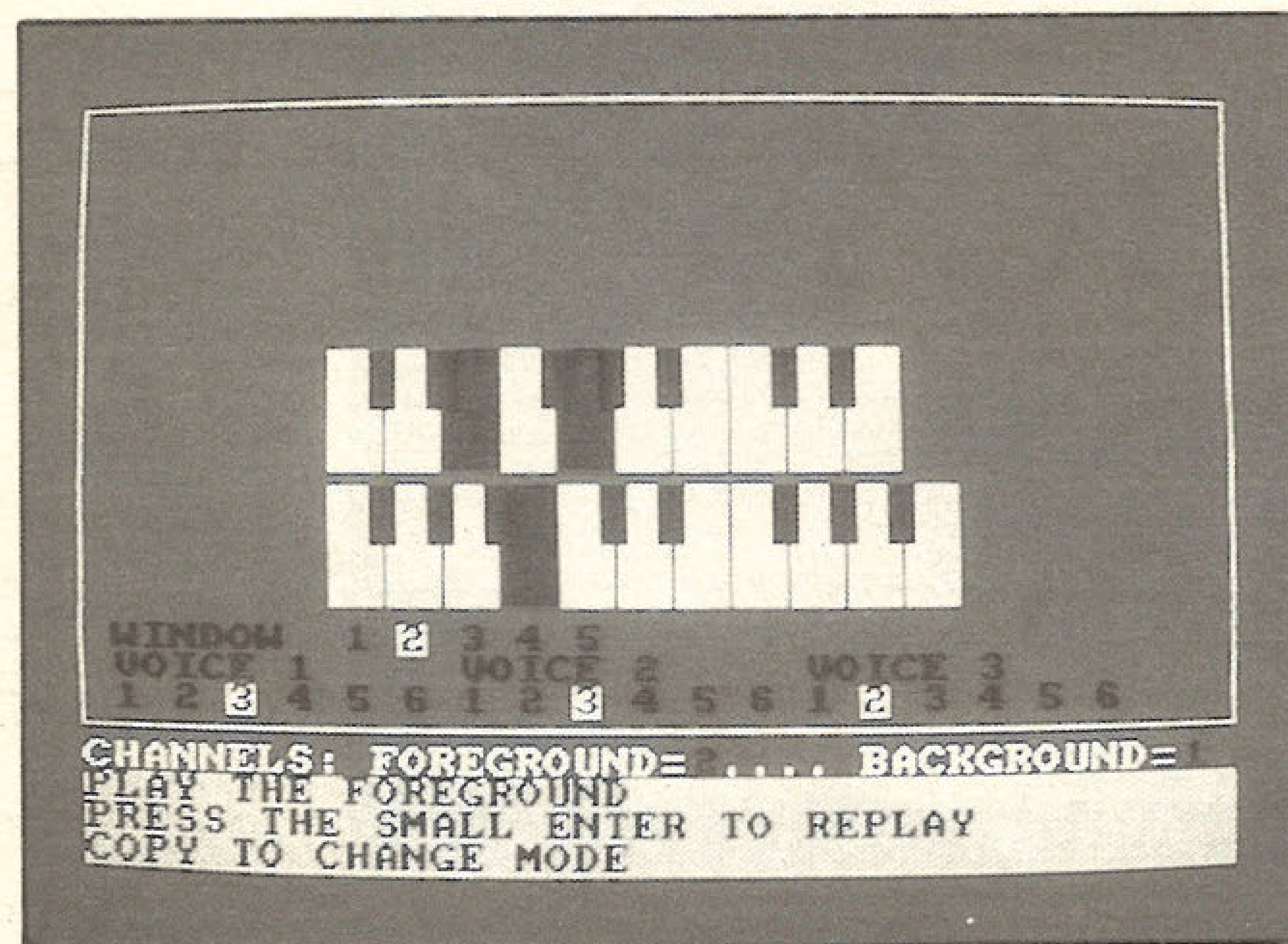
"Mesdames et Messieurs, bonsoir du Carnegy Hall où nous devrions ce soir, selon les milieux autorisés, assister à l'évènement musical de l'année. Le MAESTRO entre maintenant en scène sous les regards innombrables et admiratifs de la foule qui s'est levée pour l'acclamer. Il la salue en retour et dans le silence maintenant revenu, va s'installer devant un clavier qui n'est semble-t-il, pas très orthodoxe... De plus en plus étrange, il lève sa baguette avant même l'entrée des musiciens, il enfonce une touche de son instrument bizarre et..."

Music Master, prochainement commercialisé en France n'a d'autre but que de convertir votre Amstrad en un synthétiseur huit octaves doté des trois canaux inhérents à votre C.P.C., ainsi que de douze sons préprogrammés (rythmique comprise).
Contrairement à beaucoup de ses concurrents, ce programme d'une simplicité d'utilisation rare ne demande aucune connaissance musicale particulière. si ce n'est un minimum d'oreille. En effet, il ne s'agit plus là d'écrire une partition, (opération fastidieuse et souvent infructueuse en raison d'un manque évident de connaissances en la matière), mais simplement de jouer, soit d'une manière instinctive, soit, pour les musiciens invétérés, en interprétant une œuvre écrite comme le ferait n'importe quel pianiste sur son instrument.

Maestrissimo

Après le lancement du programme et une présentation éloquente, vous verrez apparaître un clavier identique à celui d'un piano mais sur trois octaves seulement et réparti sur deux étages à la manière d'un petit orgue pour enfant. Il eut été malaisé d'une part pour les concepteurs, d'afficher l'ensemble des sept octaves que comporte logiquement un piano tout en préservant un minimum de confort visuel à l'utilisateur et d'autre part, d'affecter une touche C.P.C. à chacune des touches piano, ces dernières étant nettement plus nombreuses. (Pour utiliser les huit octaves dont vous disposez, il faudra actionner les touches SHIFT et CAPS LOCK). En plus de la commodité visuelle dûe à cet état de fait, l'organisation de l'écran correspond étroitement à celle du clavier de votre Amstrad, ce qui n'est pas un mal, vous vous en rendrez vite compte si vous décidez de vous lancer dans l'élaboration d'un morceau. De par cette disposition, il vous sera facile de vous déplacer sur votre clavier sans trop de risque





d'émettre un son "canardeux". Les touches réservées aux sons vont de "E" à "[" pour le clavier supérieur et de "Z" à "/" pour l'inférieur. Les notes diésées étant représentées par les (slash) touches du dessus. Ex : E(do), 4(do). La barre d'espace tient le rôle de pédale de tenue. Quant à la rythmique, elle s'obtient grâce aux touches de fonctions allant de 4 à 9.

Et en avant la musique...

Avant de vous lancer tête baissée dans ce qui sera la symphonie du siècle, il vous faudra prendre certaines dispositions. On ne dirige pas un orchestre, (si petit soit-il), sans avoir réglé quelques détails au préalable...
Votre "cahier des charges" se résume ainsi : tout d'abord, affecter un instrument à chacun de vos musiciens, (canaux), et ensuite, sélectionner le nombre d'instruments que vous désirez entendre au premier plan,, (FOREGROUND), et au second plan, (BACKGROUND).
Pour ce qui est de l'affectation des sons, vous devez utiliser les touches de fonctions (1, 2 ou 3) suivant le canal concerné, ce qui fera se déplacer le curseur en vidéo inverse sur le numéro correspondant à l'instrument de votre choix. Une fois parvenu sur le chiffre six, une nouvelle pression sur les touches précitées fera revenir le curseur à son point de départ.
"C'est bien beau tout cela", me direz-vous, "mais on ne sait pas encore de quel genre de sons nous disposons". Ce à quoi je vous répondrai qu'il n'est d'autre moyen que de vous faire la main ou tout au moins l'oreille...

Maintenant, n'oubliez pas que vous disposez de trois canaux et qu'il vous faut donc sélectionner un son quelqu'il soit pour chacun d'entre eux avant de passer à l'étape suivante. La sélection du nombre d'instruments du premier et du second plan s'opèrera cette fois en utilisant les touches curseur haut et bas. A chaque pression sur ces touches, vous ferez varier les paramètres se trouvant respectivement à la droite de FOREGROUND et de BACKGROUND.

Ex : FOREGROUND :3 BACKGROUND : 0, donnera une configuration de trois canaux utilisés au premier plan, (c'est-à-dire qu'il vous faudra les jouer simultanément), et zéro sur le second. Tandis que : FOREGROUND :
1 BACKGROUND :2, donnera un son au premier plan et deux sons à jouer simultanément au second etc...

Dans le second cas de cet exemple, vous devrez donc enregistrer votre premier plan et une fois cette opération terminée, essayer de jouer d'une manière aussi synchro que possible le second plan sur la première partie de votre enregistrement. Après quoi il ne vous restera plus qu'à décider si votre œuvre mérite d'être mise en mémoire sur disquette ou cassette. Attention, si vous sortez prématurément du mode création sans avoir au préalable sauvé votre musique, celle-ci sera irrémédiablement perdue. Avec ces quelques conseils, vous pouvez d'ores et déjà vous aventurer dans la création musicale.

Certes, ne vous attendez pas à faire des miracles. La création, avec un grand C est un travail de longue haleine dont la patience fait partie intégrante à 70 %.

Cependant, après quelques minutes d'acharnement, vous aurez le contentement à nul autre pareil d'entendre et de réentendre votre composition autant de fois que vous le désirez et, croyez-moi, cela récompensera largement toute la frustration ressentie au début.

La baguette du chef

Malgré les qualités quasiment irréprochables de ce logiciel compte tenu des limitations sonores du C.P.C., il demeure tout de même quelques points qui obscurcissent considérablement le ciel de Music Master (qui sans cela eut été d'une clarté éblouissante !)
Primo : le mode d'enregistrement direct utilisé par Music Master, tout pratique qu'il soit n'en comporte pas moins un ennui majeur. Le son étant obtenu par la pression ponctuelle d'une touche du clavier, il s'en suit que l'attaque est elle-même enregistrée et passera d'autant mieux que la tonalité est grave. Néanmoins, le clavier du 6128, mieux conçu que celui des autres C.P.C. (erreur de jeunesse !...), donnera une qualité sonore nettement supérieure.
Secondo : vous ne disposerez d'aucun droit à l'erreur. En effet, si lors de l'enregistrement de la deuxième partie d'un morceau vous commettez une "coquille", vous en serez pour vos frais et devrez reprendre votre travail dans sa totalité. Grave oubli de la part des concepteurs.
Tercio : le point le plus important selon moi est encore le manque d'un métronome qui nous guide dans notre exécution à la manière d'un chef d'orchestre brandissant sa baguette. Peut-être ne s'agit-il là que d'une impossibilité technique pur et simple vu l'emploi simultané des trois canaux, mais le problème n'en demeure pas moins.
Voilà le tableau dressé. Une petite chose encore : Music Master a été testé à l'aide d'un système amplificateur (MAESTRO, de Vanguard Leisure également), comportant une paire d'enceintes, un amplificateur et un casque, l'ensemble compatible avec tous les Amstrad de la game C.P.C. Ce matériel sera commercialisé prochainement en France pour un prix avoisinant les 400 F, ce qui intéressera, certainement ceux d'entre vous qui n'ont pas la chance de posséder une chaîne hi-fi à laquelle raccorder leur Amstrad.
Quand à Music Master qui bénéficiera des deux supports, son prix ira de 130 F pour la cassette, à 160 F environ en ce qui concerne la disquette (prix recommandés par le fabricant).

Georges Brize

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM DE RAINBIRD



Dans notre numéro 11, vous aviez pu lire le résultat d'un premier test fait sur "THE MUSIC SYSTEM". Rainbird vient de sortir une seconde version de ce logiciel et si la première fois le résultat obtenu était fabuleux, ici c'est du délire !

En effet toutes les fonctions offertes dans la première version sont retrouvées. Je veux parler des synthétiseurs écritures et partitions, multi-tracking, écriture en temps réel et j'en passe et des meilleures. De plus, la deuxième version offre deux nouvelles options.

Un hardcopy superbe

La première est l'impression de votre partition en hardcopy. Rarement, je crois, on a atteint cette qualité d'impression. La partition imprimée est tout à fait exploitable telle que et ne demande pas une interprétation spéciale. Vous pouvez donc bien sûr imprimer votre partition sur trois voix mais si vous désirez que votre musique comporte six voix, vous pouvez alors écrire vos trois autres voix, les enregistrer sur un deuxième fichier et au moment de l'impression charger votre fichier voix 1, 2, 3 puis votre fichier voix 4, 5, 6 et imprimer le tout sur la même portée.

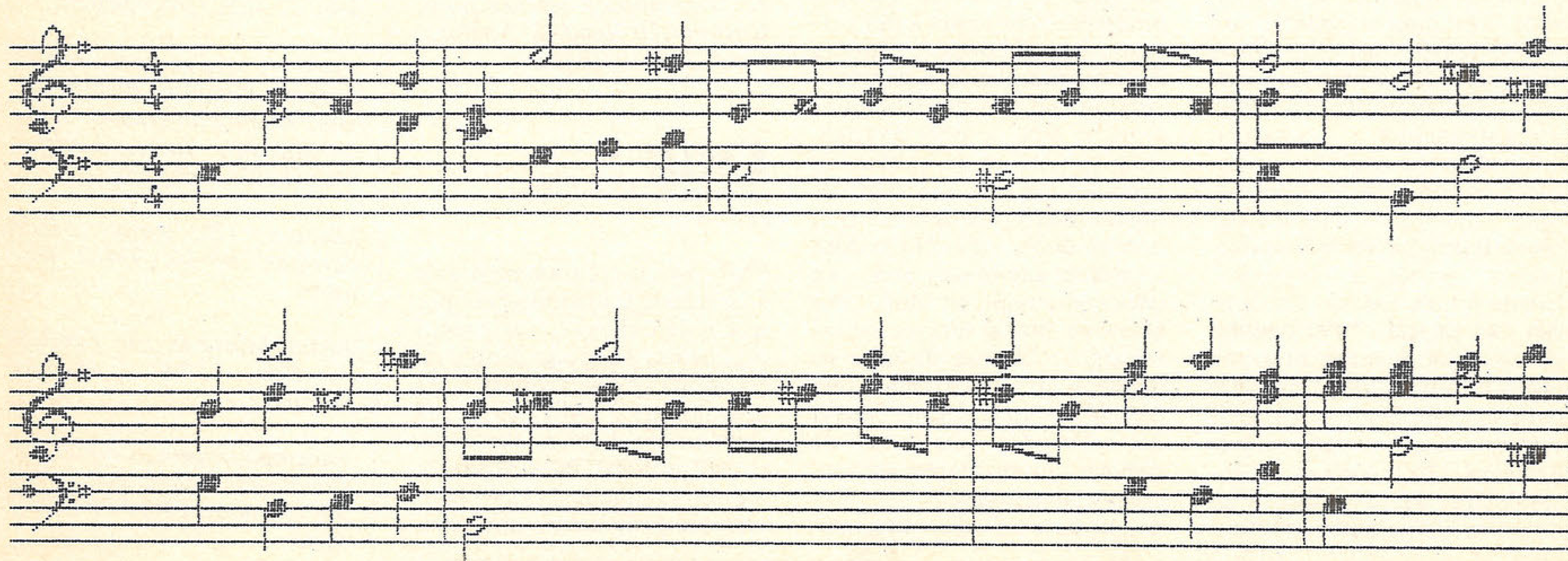
Enfin, si cette musique est l'accompagnement d'une chanson, alors imprimer le texte sous la portée comme on le trouve sur les partitions traditionnelles. Vous pouvez bien sûr ajouter vos annotations de dynamique. Dans l'un des menus, AMS vous demande des renseignements sur votre imprimante afin de pouvoir travailler avec le maximum de compatibilité. En fin de manuel se trouve d'ailleurs une liste de toutes les imprimantes compatibles avec ce logiciel.

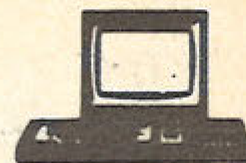
S'offrir une petite musique de chambre

La deuxième nouveauté offerte par Rainbird est ce qu'ils appellent le "linker". Il s'agit en fait d'un programme qui permet de mettre en chaîne plusieurs morceaux enregistrés. Alors là, c'est fabuleux. Imaginez que vous pouvez charger plusieurs morceaux, vous asseoir dans votre canapé et écouter un véritable concert. Vous pouvez bien sûr enchaîner deux fois ou plus le même morceau. C'est vraiment idéal pour construire un rondo. Un petit défaut tout de même, il n'est pas possible de programmer un petit temps de silence entre les séquences. Lorsque vous saurez que 24 KO s'offrent à vous, imaginez le nombre de notes que vous pouvez enchaîner.

Voici donc je pense ce qu'il y a de mieux à l'heure actuelle au niveau de la musique sur Amstrad. D'un prix tout à fait correct compte tenu de ses performances (29.95 £) "THE ADVANCED MUSIC SYSEM" fera tout pour aider les musiciens en herbe et saura satisfaire pleinement les musiciens confirmés. A noter tout de même deux petits défauts. Le premier, identique à la version 1 : le manuel d'utilisation est en anglais. Deuxième défaut : l'utilisation en écriture et synthèse identique à la version 1 n'est pas expliquée dans le manuel. Rainbird considère sans doute que tout le monde possède déjà la version 1. Une dernière remarque enfin. Même si vous êtes très pressé d'écrire vos œuvres, prenez le temps d'écouter les morceaux offerts avec le logiciel. Rien qu'à leur audition, vous ne regretterez pas votre achat.

D.M.





Amstradéus

Musiciel
Disquette



Quand Charles Callet, musicien et arrangeur de renom crée un logiciel d'apprentissage de la musique, cela donne Amstradéus. S'adressant à un public tant de néophytes que d'initiés, Amstradéus est vraiment un must dans sa catégorie : graphismes soignés et très lisibles, nombreuses options de paramétrage et de choix, plusieurs modes de fonctionnement (rapide, lent, débutant). Selon le mode, vous pourrez voir apparaître à l'écran le nom des notes sous les portées (débutants) ainsi qu'un clavier de piano. Les initiés, quant à eux, auront la possibilité de transcrire des créations musicales sur deux ou trois portées, avec accompagnement, altérations à la clé et définition de mesure. Piloté à partir du clavier ou du joystick, Amstradéus, de Musiciel, permet également l'impression des partitions. D'un emploi aisé mais d'une grande puissance, ce logiciel est certainement l'un des meilleurs de sa catégorie, permettant des créations complexes mais simplifiées. Un très bon utilitaire.

Miditrack performer

EMR
K7 et disquette

Si vous désirez utiliser votre CPC pour piloter vos synthétiseurs via le système Midi, cet utilitaire de EMR peut répondre à vos besoins. L'ensemble comprend une interface Midi (pouvant notamment piloter un synthé du type Casio CZ-101) et un logiciel (Performer) sur cassette ou disquette. Il permet d'emmagasiner environ 8.000 notes, ce nombre pouvant varier en fonction des informations rattachées à chacune des notes. Il peut piloter huit synthétiseurs, boîtes à rythmes... Limité à huit canaux (en théorie), le logiciel "Performer" vous permet de mixer plusieurs pistes en une seule. Complexe pour un néophyte, ce package s'adresse (surtout par son prix d'environ 130 £) à des musiciens confirmés, ayant besoin d'un utilitaire suffisamment puissant pour répondre à leurs besoins et d'un prix inférieur à ceux des véritables studios.
Electromusic Research : 14, Mount Close, Wickford, Essex SS11 8HG.

Amdrum

Cheetah Marketing

De plus en plus de groupes modernes font appel à des percussions synthétiques : batteries électroniques, boîtes à rythme... Amdrum est une interface qui se branche dans le port d'expansion du CPC et qui permet de produire des sons proches des instruments professionnels qui, on s'en doute, ne sont pas dans les mêmes gammes de prix... Le package comprend donc une interface (boîtier du type synthé vocal), un logiciel de mise en œuvre et un set de rythmes prédéfinis. Le logiciel vous permet de créer des séquences de rythmes sauvegardables sur supports magnétiques.
Simple mais efficace, cette interface à moins de 500 F vous rendra les mêmes services que certains matériels beaucoup plus coûteux (en usage non professionnel). Seuls reproches apparents : l'impossibilité de brancher une autre interface dans le port d'expansion, sortie mono et impossibilité d'utiliser le matériel sans une sortie extérieure (enceintes amplifiées, sono...).
Cheetah Marketing : Dept AA 12 Willowbrook science park, Crickhowell Road, St Mellons, Cardiff, Great Britain.

EMU

(Electronic Music Utility)
Discovery

EMU est un programme d'aide à la création musicale géré par menus déroulants et sous-menus explicatifs. Avantage certain de cet utilitaire par rapport à ses homologues : EMU permet la création de fichiers musicaux réincorporables dans vos propres programmes, indépendamment du programme principal. EMU s'avère très simple d'emploi et s'adresse donc aux programmeurs en herbe désirant passer par un bon utilitaire pour créer leurs introductions musicales.

Adresses utiles

Discovery Software : Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S7 4FS, Great Britain.

TMS et Advanced Music System : Rainbird, British Telcom, Wellington House, Upper St Martin's Lane, London WC2H 9DL, England.

Musiciel, 125, avenue Albert Farraud, BP 30, 93410 Vaujours.

Techni-Musique, rue Fontaine du Bac, 63000 Clermont-Ferrand.

Vanguard Leisure : Church Row Chambers, Franklands Longton, Prestion PR$ 5PN, Great Britain.

Les revues de référence

AMSTRAD MAGAZINE



N° 4 - Test du PCW 8256. Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électroniqe.



N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



N° 8 Help : le début avec Sorcery +. Initiation au Logo : 1re partie. PCW : le Memory Map.



N° 9 Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.



N° 10 Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



N° 11 Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



N° 12 Enquête : des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.



N° 13 Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.



N° 14 Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.



N° 15 - Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.

Les n° 1, 2 et 3 d'Amstrad Magazine sont épuisés.

LES CAHIERS D'AMSTRAD MAGAZINE



N° 1 - Décembre/Janvier 1986 : tous les logiciels disponibles pour votre micro.



N° 2 - Le premier spécial listings : 54 pages à retaper !



N° 3 - CPC et PCW au travail ! Pour les professionnels ou les bidouilleurs : tous les outils. Machines, périphériques, logiciels et astuces de programmation.



N° 4 - Les Cahiers des Vacances : des listings à ne plus savoir quand bronzer.



N° 5 - Le Spécial utilitaire et professionnel. 230 logiciels testés. Communication avec les Amstrad. Le nouveau PC 1512.

Voir bon de commande page 143

ON AERE

DISQUETTE DISPONIBLE

EXPLORATEUR 3

Auteur : Michel Gros

EXPLORATEUR 3 vous ouvre de nouveaux espaces. D'une très grande simplicité d'emploi, il génère selon vos désirs une infinité de paysages, du plus accidenté au plus régulièrement ordonné. A partir d'une surface, vous pouvez tout faire : raser des montagnes, élever une citadelle au bord d'une falaise, sculpter l'île déserte de vos rêves secrets, ou lancer dans l'espace les formes pures d'une construction mathématique : tout est possible. Mieux encore, EXPLORATEUR 3 vous offre le plaisir unique de voyager au cœur de vos paysages en trois dimensions, comme si vous y étiez, et de prendre des "photos".

TENSIONS

Auteur Régis Willm

Tensions est un jeu de poker graphique animé, riche d'un choix de six joueurs aux stratégies différentes et d'une stripteaseuse au déhanché incendiaire...

DISPONIBLE CASSETTE ET DISQUETTE





HARRY & HARRY

Auteurs :
J.M. Menou
J. Robson

Vous quittez comme chaque matin votre modeste appartement de Hiklass Building. Votre mission : acheter le journal ! Soudain, deux types bondissent d'une caisse et vous assomment en hurlant : "On a l'prof".

Vous voici devenu le héros involontaire d'une affaire criminelle dans le Los Angelès mythique des années 30.

Remarquablement illustré par des plans choc ainsi qu'un film noir de la meilleure veine, grouillant de portraits inquiétants ou charmeurs, animé avec humour par des dialogues pris sur le vif, HARRY et HARRY est un jeu d'aventure au scénario digne des meilleurs thrillers américains. Il se déguste comme un livre et se vit comme un film.

DISQUETTE DISPONIBLE

Distribution FRANCE. 48.97.44.44.
Télex : 232372F

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45 21 01 49
Télex EREINFO 261041F

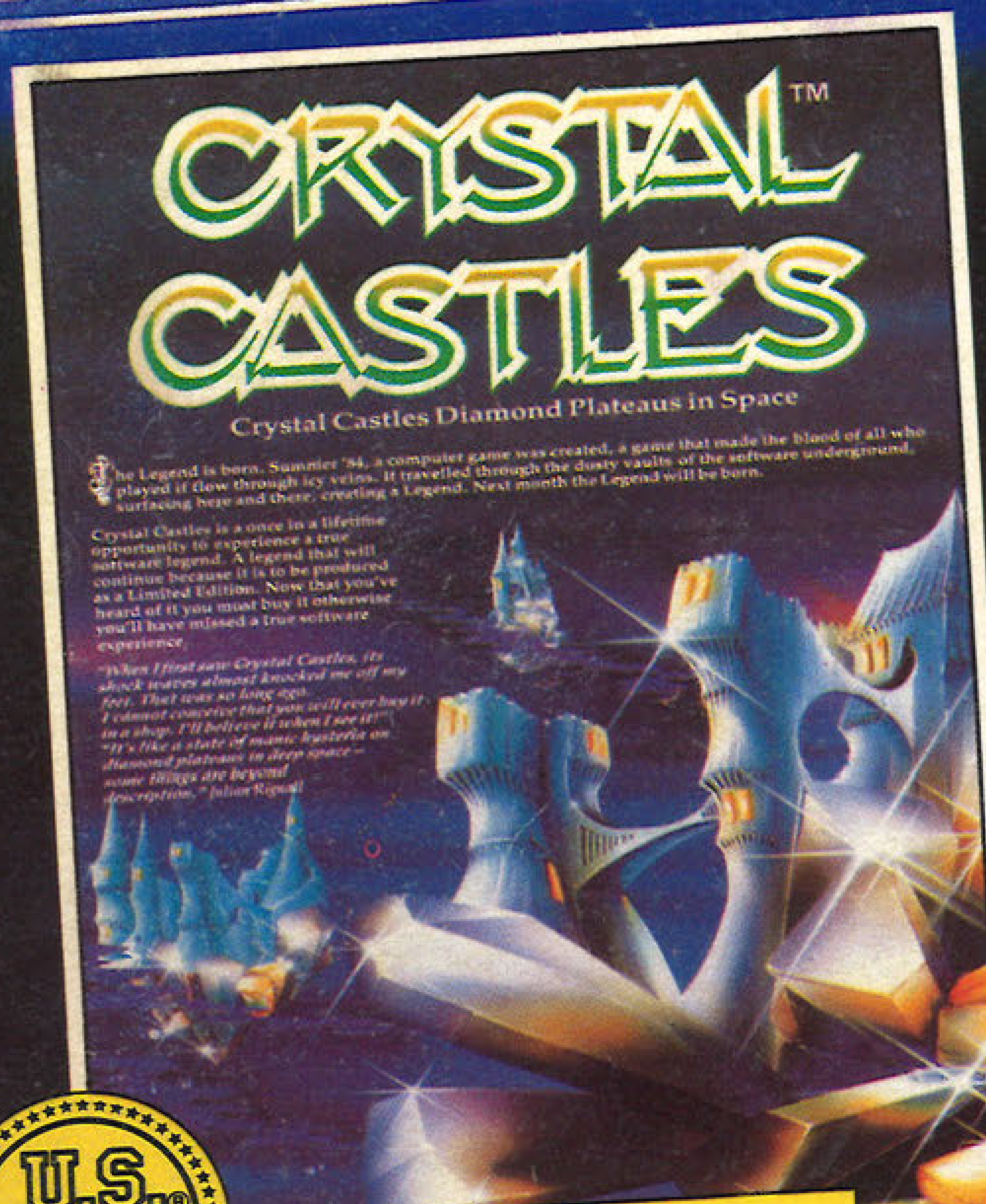
ERE INFORMATIQUE

UNE ÈRE D'AVANCE

Les dernières nouveautés de

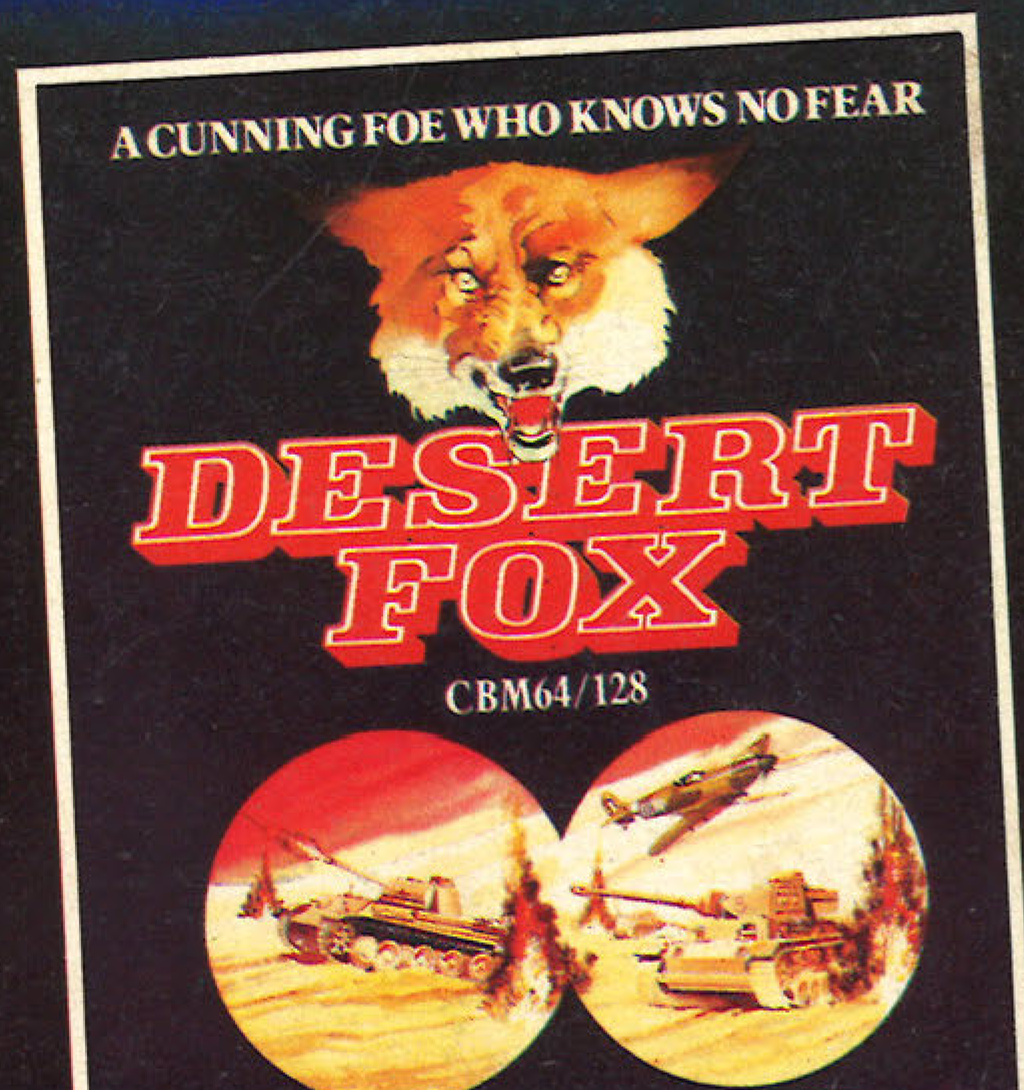
U.S. GOLD

le premier éditeur de logiciels en Europe



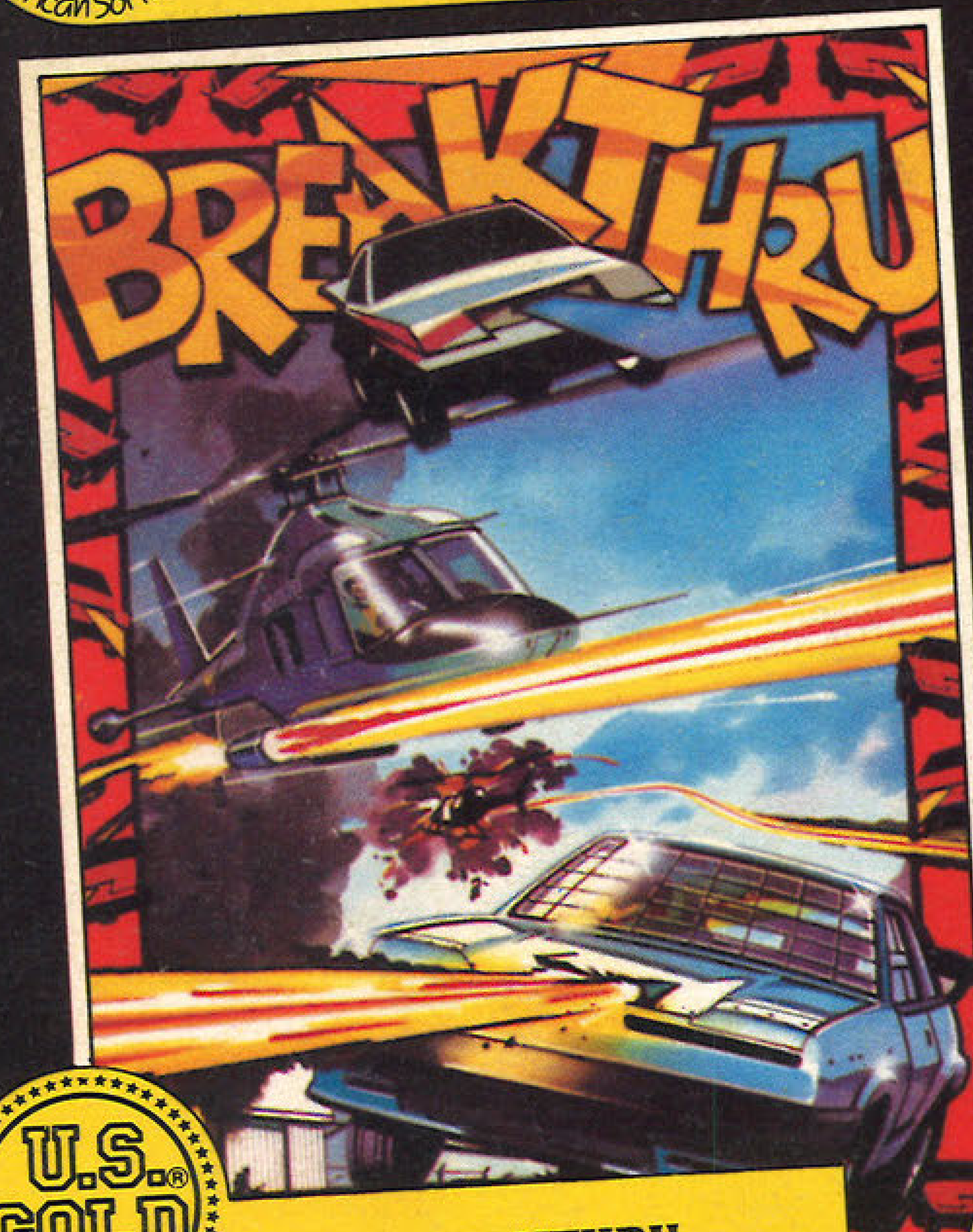


CRYSTAL CASTLES



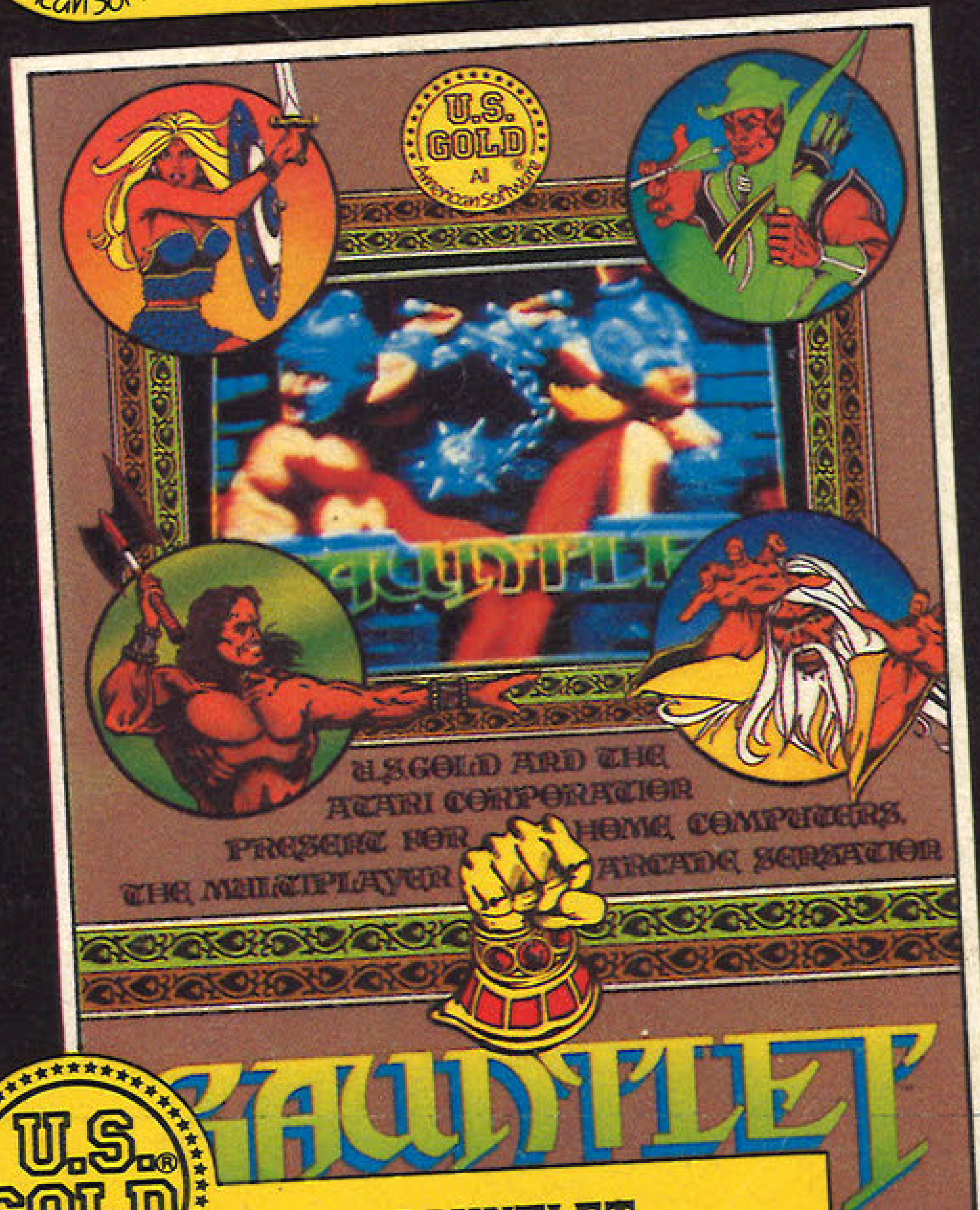


DESERT FOX





BREAKTHRU





GAUNTLET

U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse.
Téléphone: 9342 7144.